Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
Spécial été 200 pages
Saturn
Intendo
Action
Quadrive
64
GRATUIT ! SUPPLEMENT MANGA
EXCLUSIF Interviews de stars
TEST : ÊTES VOUS UN VRAI PLAYER ?
Gagnez des PlayStation et des Saturn !
Les meilleurs jeux Toshinden 2, DBZ 2, Resident Evil
SPECIAL BASTON
COUPS INEDITS
TEKKEN 2
NIGHT WARRIORS
SF ALPHA
LES JEUX DES J.O. TRACK & FIELD
OLYMPIC SOCCER, OLYMPIC GAMES
66
Juillet / Août 96
32F
ISSN : 1153 4451 - 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS
M 4413 - 66 - 32,00 F

LA BOUTIQUE TOON®

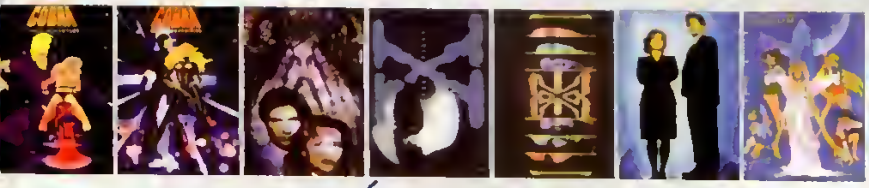
CET ÉTÉ, TOONETTE FUTÉE VOUS CONSEILLE

69F La video VF Samouraï Shodown + 1 sachet «samouraï Spirit». Oui, c'est neuf !

99F La video VF Macross le film

49F 59F La video si vous les prenez par 4 (199F les 4) A l'unité : 59F Offre valable pour : Watt Poe (STF) Slow Step 13 vol (STF) You're Under Arrest 1 (STF) Bomber OAV (STF) et Film (STF)

ANIMATION...		Dr Slump 6 tomes	39F	Love city	139F	Ranma ½ TV Pack 4	300F	Version T.1	49F
3x3 eyes	149F	Dr Slump 7 (11/8)	39F	Macross II 1 vol	139F	Reincarnations 1	135F	Video Girl Ai	30F
Ah! My Goddess 1 vol	119F	Eight Man 2 vol	99F	Macross II 2 (nouveau)	139F	Rêves d'Enfants T.3	79F	Video Girl Ai	30F
Akira Le film	139F	Final Fantasy 1 vol	119F	Macross Le film	99F	RG Veda OAV	139F	Video Girl Ai CD 1	149F
Akira 14 tomes	97F	Final Fantasy Coffret Collector	299F	Macross Plus 2 vol	149F	RG Veda 2 tomes	47F	Yohko	119F
Akira 14 (Nouveau)	97F	Fly (Dragon Quest) 4 tomes	25F	Maps 2 vol	99F	Riot 1	77F	Yoma	169
Appleseed Le Film	139F	Ghost in the shell T 1	79F	Max et Compagnie Le film	149F	Riot 2 (nouveau)	77F	Yû Yû Hakusho Film	149
Appleseed 4 tomes	75F	Golden boy 1 (Nouveau)	139F	Max et Cie OAV 4 vol	139F	Roujin-Z	99F	Yugen Karsha	99F
Appleseed 5 (10/7)	75F	Gon 2 tomes	30F	Megalopolis 4 vol	119F	Sailormoon	39F	**BANDES DESSINÉES**	
Armitage III 3 vol	119F	Gunnm	139F	Moldiver 3 vol	139F	Sailormoon 8 (nouveau)	39F	666	75F
Armitage III 4 (Nouveau)	119F	Gunnm 3 tomes	40F	Monster city	149F	Sailormoon TV	85F	Aquablue 1 tomes	79F
Asatte Dance 2 tomes	77F	Gunnm T.6 (Nouveau)	40F	Mother Sarah 2 tomes	89F	Sailormoon TV Pack	300	Caste Meta-Barons 1 tomes	79F
Babel II 2 vol	99F	Guyver 4 vol	129F	Nicky Larson 4 vol	85F	Saint Seiya Film 3	139	Lobo	79F
Baoh	99F	HK T 1 «Avalon» (nouveau)	95F	Nicky Larson TV Pack 4	300F	Saint Seiya 3 tomes	49F	Rosco 2 tomes	195F
Bastard!! T.1 (11/8)	48F	Ikkyû T 1	57F	Ninja Scroll	139F	Saint Seiya TV	85F	Slaine 4 tomes	75F
Be bop Hi school	109F	Iria 1 3 vol	139F	Noritaka 2 tomes	40F	Saint Seiya TV Pack 4	300F	**MAGAZINES**	
Bubblegum Crisis	77F	Kamui	169F	Noritaka 3 (nouveau)	40F	Samourai Shodown+1 sachet	69F	Anime Land 17, 20, 21	35F
Bubblegum Crisis 4 vol.	139F	Ken le Film	149F	Nuku nuku 1 (nouveau)	139	Sanctuary T 1	49F	Anime Land 18/19 (double)	45
City Hunter 4 tomes	25F	Ken TV T 1 4 vol	85F	Orion T 1 2 tomes	77F	Street Fighter II	139F	Anime Land 22-23	28F
Cobra 10 vol	149F	Ken TV Pack 4	300F	Outlanders 3 tomes	77F	Street Fighter II 3 tomes	47F	Xameha Relie 8 tomes	47F
Cobra Le film	149F	Kishin Heidan 3 vol	139F	Patlabor 2 vol	149F	Tenchi Muyo 3 vol	139F	Manga Player 7 Mag	30F
Cobra 1 «Génériques»	49F	Kôjirô! 1 2 vol	149F	Plastic Little	99F	The Cockpit	149F	**FILMS**	
Cobra 2 «Musiques» (Nouveau)	149F	Kôjirô! II 2 vol	149F	Porco Rosso 4 tomes	57F	The Hard	139F	Coffret Ahen I+II+III	299F
Crying Freeman «Le tournage»	99F	Kojirô! Le film (nouveau)	149F	Porco Rosso	139F	Tôkyô Babylon 2 tomes	49F	X Files 1 «Le dossier secret»	160F
Crying Freeman 2 tomes	47F	L Univers des Mangas	119F	Porco Rosso	169	Urotsukidôji I	149F	X Files 2 «Toons»	160F
Cyber City 3 vol	99F	La Cite Interdite	139F	Ran La légende verte 1 vol	139F	Urotsukidôji II	149F	X Files 3 «Enlèvement»	160F
Cyber Weapon Z T 1	79F	Les Ailes d Honneamise	139F	Ranma ½ OAV	139F	Urotsukidôji III 3 vol	149F	X Files 4 (Sept 96)	160
Dancougar (Nouveau)	169F	Les Élémentalistes 2 tomes	77F	Ranma ½ Film 2	149F	Ushio to Tora 3 vol	79F	X Files 2 vidéos+1 sachet	300
Deus «Le secret des Kyoles»	119F	Lodoss 1	149F	Ranma 3 tomes	39F	Vaelber Saga 2 tomes	85F	X Files Les 3 volumes	419F
Dominion 2 vol	139F	Lodoss 2-6	139F	Ranma ½ TV 4	85F	Venus Wars	149F	Tex Avery Integrale 8 vol	99F



POSTERS À LA PELLE !

Poster Cobra 1 Cobra+Dita sous Cocktail	25F	4 posters Sailor Moon	80F
Cobra 2 Cobra sur moto	25F	X Files 1 Mulder & Scully	25F
Cobra 3 Cobra+Dominique sur moto	25F	X Files 2 Faces	25F
Cobra 4 Cobra+Homme de verre	25F	X Files 3 Mulder	35F
4 posters Cobra	80F	X Files 4 Liquid X	35F
Poster DBZ Beaucoup de visuels!	25F	X Files 5 Anasazi	35F
Pack 4 posters DBZ	80F	X Files 6 Eve	35F
Poster Sailor Moon Beaucoup de visuels	25F	6 posters X Files	180F

JEUX VIDÉOS

395F 369F

1490F

SONY PLAYSTATION		Doom	349F	Jeu VI Street Fighter Zero/alpha	385F	Jeu VI D (The D)	385F
Console PlayStation+manette	1490F	Earthworm jim 2	349F	Jeu VI Tekken	399F	Jeu VI Destruction Derby	399F
Carte Memoire	169F	Fade to black	385F	Jeu VI Thoshinden 2 (nc)	399F	Jeu VI Fifa Soccer 96	299F
Manette Negcom	369F	Formula one (nc)	399F	Jeu VI Total NBA 96	369F	Jeu VI Magic Carpet	369F
Manette Standard Sony	199F	Jeu VI Jack is back	369F	Jeu VI View Point	385F	Jeu VI Need for Speed	369F
Fighter stick (arcade)	399F	Jeu VI Loaded	369F	Jeu VI Wipe Out	369F	Jeu VI Road Rash (19 juillet)	369F
Adidas Power Soccer	369F	Jeu VI Magic Carpet	369F	**SEGA SATURN**		Jeu VI Sega Rally	369F
Alien Trilogy	369F	Jeu VI NBA Live 96	369F	Console Saturn+manette	1490F	Jeu VI Sim City 2000	349F
Arcade classics	280F	Jeu VI Need for Speed	369F	Backup Memory	369F	Jeu VI Street Fighter Zero/Alpha	389F
Chronicles of the sword (nc)	369F	Jeu VI Resident Evil (nc)	399F	Carte Video CD (Mpeg)	1299F	Jeu VI Tôshinden Remix	359F
D (The D)	369F	Jeu VI Ridge Racer Revolution	369F	Joypad Explorer	129F	Jeu VI Virtua Cop+Gun	549F
DBZ Ultimate 22	395F	Jeu VI Skeleton warriors	359F	Joypad Standard Sega	199F	Jeu VI Virtua Fighter 2	369F
Derby	369F	Jeu VI Space Hulk	385F	Volant Arcade Racer	469F	Jeu VI Wipe Out	399F

Pour l'une...

3615 PSX

Entrez dans le Paradis des Joueurs...
Astuces - Soluces - News - Previews - Tests - Sos
Gagnez :
2 Consoles par mois + 1 Jeu par jour !

3615 532 ...et pour l'autre !

36 15 DBZ

- Infos, Scoops
- Les 16 séries TV
- Les 19 films
- Les 42 mangas
- Les 187 personnages
- Les 187 combats
- Les 17 Artbooks
- Les 19 CD
- Le Glossaire
- Questions/Réponses
- Tous les fans

Les ces services minitel sont uniques et édités par Pixtel. 3615 DBZ, RTC ... vous disposez d'un Magis ...

L'ITINÉRAIRE PRIX ROUGES: DES PROMOS ESCAGASSANTES!

69F l'Anime Comic (Couleur-Japonais) DBZ (15 volumes parus)

Dragon Ball 21 vol
Dragon Ball 22 8/96
Dragon Ball (31 42)
Jap 7 tomes
Jap 15 tomes

109F La video Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 Sachet PP Card 27 (34 cartes + 1 laser)

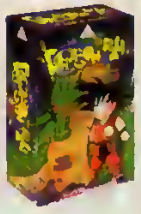
38F vol SP1 Badack SP2 Frieza 1 Garlic 2 Di
38F Willow 3 Trakks 4 Super Namek 5-Cooler 6
35F Frieza Metal-Cooler 7 Cyborgs 8-Broly 9-Bojack 10-
199F tome Retour Broly 11 Bio Broly 12-Gogeta 11 Japon
69F tome Jeu de Jap DBZ 10e anni 36x53cm 119F

199F Le pack DBZ comprenant 2 figurines, 1 sachet de 34 PP Card 27, Un manga Dragon Ball Français (1 à 21),Un manga DBZ japonais (3 à 42), 1 Anime Comics DBZ jap (1 à 13)

DBZ: DES PRIX, DES PACKS!

99F La video Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 manga DBZ japonais au choix (volume 31 à 42)

179F Le Pack d'une Vidéo Dragon Ball Z VF au choix un manga DBZ 42 et le Sweat-Shirt DBZ (taille unique)

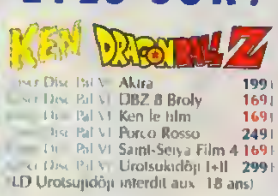


69F Le film, soit 197F le coffret des 3 films Dragon Ball VF «La légende de Shenron», «Château du demon «Aventure mystique»

79F La vidéo Dragon Ball Z VF (11 volumes) ou Dragon Ball VF (3 volumes)

CHERS, LES LD? VOUS ÊTES SÛR?

169F

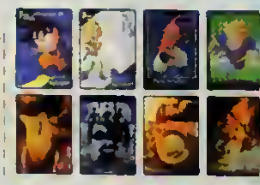


Disc	Pal VF	Akira	199F
Disc	Pal VF	DBZ 8 Broly	169F
Disc	Pal VF	Ken le film	169F
Disc	Pal VF	Porco Rosso	249F
Disc	Pal VF	Saint-Seiya Film 4	169F
Disc	Pal VF	Urotsukidôji I+II	299F

(LD Urotsujidôji interdit aux 18 ans)

LA FOLIE DES CARTES

PP Card 27 4 cartes	49F
Hero Col 3 Sachets de 10	19F
Hero Col 4 Sachets de 10	19F
Hero Col. 4 28 Sachets+Poster	299F
Sachet de 10	12F
Boîte 10 sachets	90F
Season 2 sachet de 9	18F
Season 2 9 sachets	145F
Season 2 Boîte 36 sachets	499F



AVEZ-VOUS VU LE PRIX DES FIGURINES? HEIN?

169F

Attention! geante : cette figurine 40cm, non d'a vraie a des proportions normales!

10F 10F 10F 10F 10F 10F

Geantes!	169F/figurine
Super Guerrier 2 Goku Hyper Guerrier 3	
Jaune 4 Goku normal 5 Son Gohan 6 Boo	
Gogeta	99F
Vive	99F figurine
2 Gohan 3 Trunks 4 Vegeta 5	
Rouge 6 Goku Hyper Guerrier	
offret 6 Super Guerriers 8 coffrets	79F coff
DBZ à l'unité	10F
DBZ les 24, 8F la figurine!	192F
DBZ les 96 6F la figurine!	590F
48 figurines 5cm différentes dites Super	
Anime en plat elle sont en	
suite de 96 contre 18	

99F

GRATUIT!

Une PP Card DBZ offerte pour chaque article commandé (Si vous commandez 5 articles, 5 cartes!). Les packs comptent pour un seul article. Offre valable jusqu'au 15/9/96

GRATUIT!

Une figurine DBZ offerte avec chaque commande jusqu'au 15/9/96

EXCLUSIF! LA TOONETTE A SON TEE-SHIRT!

139F

Boutique Toon M ou XL	90F
Cobra XL	99F
HK M, L ou XL	99F
X Files XL (prenser dessin)	139F
DBZ M	79F
Cobra L ou XL	149F
Cobra	99F
DBZ	59F
X Files	139F

90F

59F

139F

99F

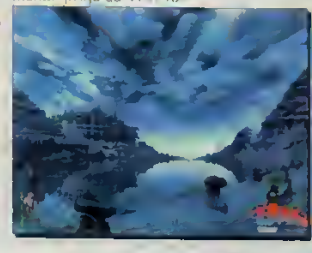
99F

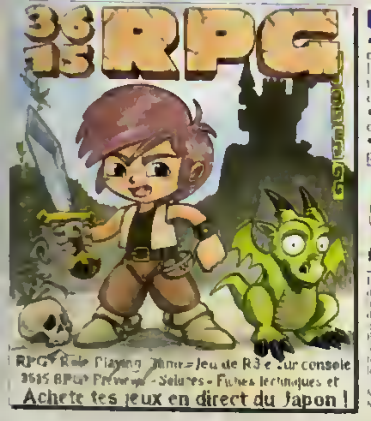
149F

99F

GRATUIT!

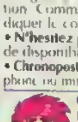
Le poster HK (une exclusivité de LA BOUTIQUE TOON), offert avec chaque commande jusqu'au 31/7/96





INFORMATIONS PRATIQUES

- **Decoupez** recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez le nous avec le reglement. Il ne sera encaisse qu'a l'expedition. Commande sur papier libre : merci d'indiquer le code media «PL0796».
- **N'hesitez pas** a vous renseigner sur les dates de disponibilite par téléphone ou minitel.
- **Chronopost** commandez de préférence par téléphone ou minitel afin de verifier la disponibilite



Catalogue, commande Informations, Livraison, Service après vente:
(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve 10-19h Sa 10-18h
3615 BOUTIQUETOON
24h/24 7j/7 2,49 f/mn

INFORMATIONS JURIDIQUES Conformement a l'article 27 de la loi «Informatique et Libertes» du 6/1/1978 les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par La Boutique Toon. Vous disposez d'un droit d'acces et de modification des données vous concernant par notre intermediaire : votre adresse peut être transmise a des tiers. Vous pouvez aussi être amenée a recevoir des propositions commerciales d'autres organismes ou societe. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en precisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON CNIL BP 249 94102 SAINT MAUR Cedex Siege social 44 rue Carnot 94100 SAINT MAUR Sarl a 500000F / RCS Créteil B 15 107 8140

BON DE COMMANDE

À retourner a : **La Boutique Toon / Libre reponse n°2**
sans affranchir 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
CADEAUX Le poster HK + 1 Figurine DBZ !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
J'ai gagné PP Card ❑ Catalogues couleur (sans obligation d'achat !)	Gratuit

NOM
PRÉNOM :
ADRESSE
CODE P.
VILLE
Téléphone Date de nais

PL0796

FRAIS DE PORT
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
❑ Normal Une semaine environ 2
❑ Colissimo 1-2 jours 3
❑ Colissimo recommandé 4
❑ Chronopost Demain avant 12h 7
EUROPE : ❑ Envoi Recommandé 6
DOM TOM : ❑ Frais de port sur de
TOTAL À PAYER :

MODE DE PAIEMENT
❑ Cheque (a l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (a l'ordre de «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement (+39F) (France metropolitaine seulement, de CR pour les jeux et consoles)
❑ Carte Bleue Visa Eurocard Mastercard
❑ **Carte Aurore**

N° ___ ___ ___ ___
Expire a fin ___ / ___ **Signature**

Player One

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 41 10 20 30 Fax 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux)
3615 PLAYER ONE
Internet : player@magnet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE (EdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY REUILLER, Lionel BARCILLON
Rédacteurs : Denis ADLOFF, Robin BARBE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalla GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Reyda SEDDIKI, Sam SOUBOU (responsable import Online), David TENE, Julien VAN DE STEENE
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Tulio SOIROT

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographistes : Gilles RENOULT
Wladim : MAGEOT (stagiaire)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : P. M.
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél. 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing : Pierre MICHAEL
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel-Audiotel : Laurence CORBIER.

Service abonnement
[illegible] BP 4 [illegible] Bacy-le-Grand
Tél. (16) 44 69 26 26

Service des ventes : CROMEVENTE : Laurie MONFOR (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION
Tél. vert : 05 18 84 57 au terminal E56.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B34 [illegible]
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie [illegible]

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1996
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean Luc LUYSSEN, Christophe SOIROT
Illustrations de couverture : © Capcom 1995

Ce numéro comporte un supplément Manga Player Digest, folioté de 1 à 28, déposé sur la une de couverture et ne pouvant être vendu séparément.

ÉDITORIAL

NE M'ÉCRIVEZ PLUS JAMAIS CD-ROM

Entre deux siestes et six mois de vacances, les dinosaures de l'Académie française (70 ans de moyenne d'âge) ont choisi de se mettre à la page (il était temps !). Ils ont effectivement pris une décision de première importance : franciser le mot CD-Rom. Et c'est là qu'on commence à rigoler. Littéralement, CD-Rom signifie Compact Disc Read Only Memory, que l'on peut traduire par Disque Compact non réinscriptible. Jusque-ici tout le monde était satisfait de cette définition et de son écriture. Maurice Druon, secrétaire perpétuel de l'Académie française, a même constaté que « le sigle américain CD-Rom s'est installé dans l'usage de manière définitive pour désigner un objet d'emploi de plus en plus courant ». Il ne fallait pas être immortel pour découvrir que cette galette de silicium allait devenir le support universel des programmes informatiques. Très à cheval sur les mots qui pourraient « heurter notre graphie » selon les termes de l'Académie, les sages semblent avoir oublié qu'une langue évolue et s'enrichit au contact des autres ; week-end, sandwich, sex-appeal, sont autant d'exemples qui montrent que notre français est bien vivant. Le fou rire atteint son paroxysme lorsqu'on apprend le nouveau terme qu'il faudra utiliser dans toutes publications officielles : Cédérom. Le ridicule ne tue pas, c'est sûrement pour cela que les académiciens vivent très vieux.

64

NOMBRE DE BITS DE LA NOUVELLE NINTENDO

SORTIE LE 23 JANVIER 1996

EdF
(Été Defrance)

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

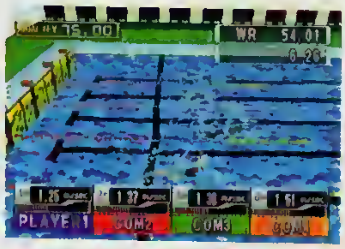
DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?

INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996

Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- GamePlay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ is a trademark of Konami Co , Ltd © 1996 KONAMI All rights reserved and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SOMMAIRE

CONCOURS

3668 2
3615 ..... [illegible]
SCORE GAME ... 114
US GOLD 84

2 POSTERS : L'EFFACEUR ET LES JO

Elle est enfin arrivée ! La Nintendo 64 s'est levée à l'est. L'épilepsie de nouveau à « l'horreur »

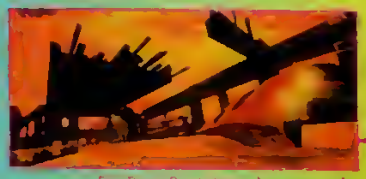
10 Courrier

Exceptionnel ! 4 pages de courrier... au lieu de 3. Merci qui ?

14 Stop Info

33 Plans & Astuces

Spécial baston : les coups inédits de Tekken 2, Street Fighter Alpha et Night Warriors.



Dirt Dash, Road Rage... les courses de voitures à l'honneur.

46 Arcade

52 Grand test de l'été

Etes-vous un vrai Player ?

Motor Toon 2 : course délirante. DBZ 2 : enfin ! Sur Saturn et PlayStation... Iron Storm : un wargame historique accessible à tous.

56 Over the World

Olympic Games, Olympic Soccer, interview de Sebastien Flute... tout ce qu'il faut savoir sur les JO est dans Player One

71 Dossier JO

Sea Games & Fun, Mallaury Natal, Arthur Maurer... des stars en vacances.

89 Tests

Resident Evil : sombre, inquiétant, angoissant... mortel ! Track & Field : médaille d'or des JO. Aquanauts Holiday : le grand bleu sur PlayStation !

129 Interviews

Ce mois-ci, plus que jamais, les terreurs du jeu vidéo défendent vos intérêts.

142 Slayer One

Des codes à la pelle, des cheats très choc, signés Bubu, prince de la bidouille.

144 Trucs en Vrac

Spécial cinéma : avec [illegible], un film explosif où Schwarzy [illegible] à sa mesure..

152 Reportage

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT EN PAGE 70

159 ABONNEMENT

CHERRY COKE
Cree to difference

SEGA

Seule Saturn a autant d'influence sur vous.

Surtout à ce Prix :

1490 F*

Console Saturn + 1 manette + mémoire de sauvegarde intégrée.

* Prix TTC généralement constaté.

Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD vidéo (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn !

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10** et sur minitel 36 15 Sega***.

** 2,23F/min *** 1,29F/min

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

Et voilà, ça continue ! Encore une nouveauté dans la rubrique Courrier de ce mois-ci : une page de plus ! (mais jusqu'où iront-ils ?) Toutes mes félicitations donc, car c'est bien vous, et vous seuls — grâce à la qualité de vos nombreux courriers —, qui avez motivé ces changements importants.
Le mois d'août sera celui d'un autre événement : il n'y aura pas de courrier puisque, comme chaque année, *PO* part en vacances... Rendez-vous donc à la rentrée et d'ici là, envoyez-moi plein de cartes postales !

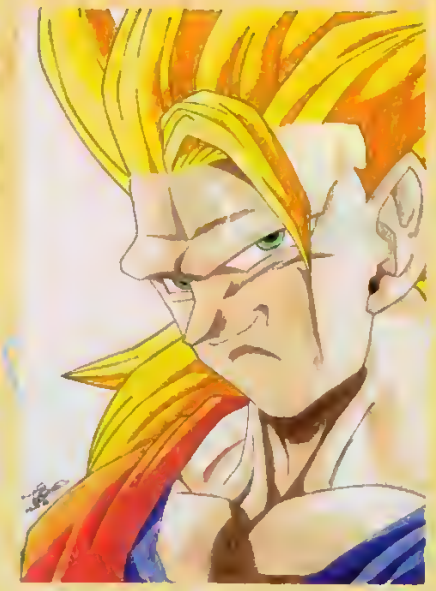
Sam Player

Doom sur l'Ultra 64

sera-t-il différent de la version PlayStation ?

Un lecteur

L'Ultra 64 a été renommée Nintendo 64 depuis quelques mois déjà ! Doom sera effectivement différent, les développeurs ayant annoncé des niveaux inédits et des améliorations techniques pour la version N64.



Dessin non signé !

Courrier

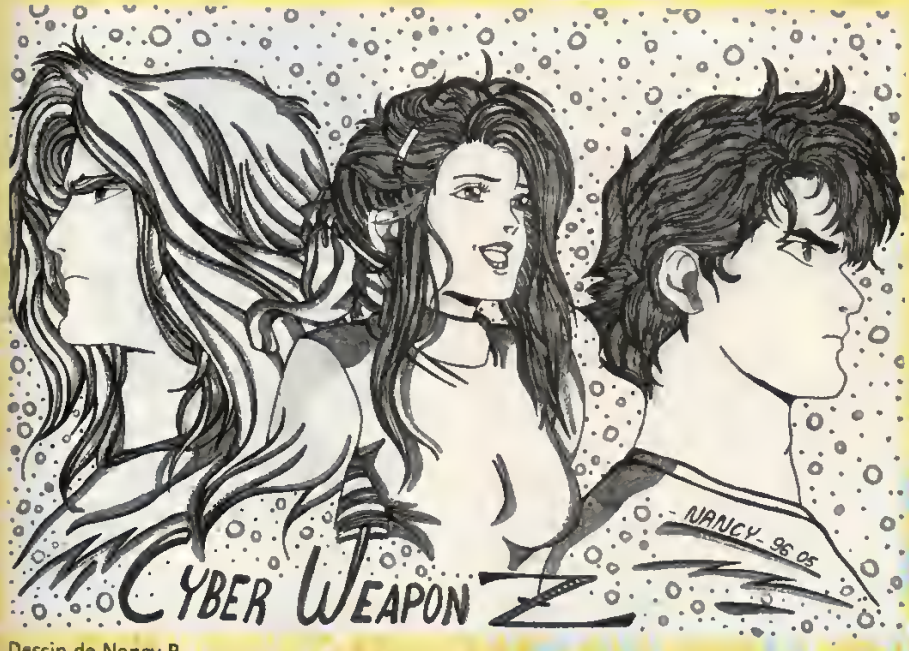
La 1re lettre du mois

Je vous écris pour vous faire part de mes doutes quant à l'avenir de Nintendo. En effet, j'ai l'intime conviction que le retard accumulé par cette société face à la terrible concurrence de Sony et de Sega ne sera jamais rattrapé et que Nintendo court à sa perte. Que de promesses ont été faites par ce géant de la console ! Seront-elles tenues ? Tout d'abord, pourquoi Nintendo s'entête-t-il à ne pas doter sa console de CD-Rom ? On en avait rêvé pour la Super Nintendo... On en rêvait pour leur 64 bits : il ne l'a pas fait ! Il faut reconnaître que cette lacune risque fort de nuire au lancement de la console : le support cartouche devient obsolète. On peut en tout cas espérer que le jeu de la concurrence fera baisser les prix. Toutefois, si Nintendo venait à développer des périphériques intéressants pour sa future console, son avenir serait moins morose. Un lecteur optique serait-il de bon augure ? Encore faudrait-il que la 64 bits se vende, et il semble que l'attitude actuelle de Nintendo ne mette pas en confiance ses clients potentiels. Ce point de vue peut vous paraître pessimiste, mais avec des projets qui n'aboutissent pas, un retard conséquent face aux autres, et un avenir qui me semble compromis pour Nintendo, mon manque de confiance m'interdit de dépenser de nombreux mois d'économies dans une console dont le futur est incertain. Il n'est donc pas étonnant que je me tourne vers Sega et Sony, qui, eux, ont déjà fait leurs preuves. On pourra toutefois regretter qu'il y ait aussi peu de jeux d'aventure sur PlayStation.

Benoît Jolivet

Le retard pris par Nintendo sur la sortie de sa nouvelle machine et l'arrogance des publicités parues dans la presse française à Noël dernier (elles conseillaient de ne pas acheter de 32 bits sachant que leur 64 bits sortirait en avril 96) aura pas grande influence sur les ventes de la Nintendo 64. Elle se positionne comme une console résolument grand public — puisqu'elle devrait se vendre en France à moins de 2 000 F — et, malgré tout le mal que tu lui souhaites pour avoir fait tourner en bourrique, Nintendo risque bien de liquider ses nouvelles machines comme des petits pains.
Pour ce qui est du support cartouche, il semble incorrect de le qualifier d'obsolète puisqu'il conserve un avantage de taille par rapport aux CD : sa vitesse. Mais peut-être n'as-tu pas expérimenté les longues séances d'attente [illegible] le chargement d'un niveau sur 32 bits ? De plus, Nintendo prévoit effectivement un autre support (nommé pour le moment Bulky Drive) sur lequel on [illegible] aussi bien lire qu'enregistrer de nombreuses données.
Quoi qu'il en soit, ne vas pas imaginer que l'avenir de la N64 [illegible] Nintendo a toujours prouvé, dans le passé, qu'il savait mon[illegible] (même avec du retard...).

Sam



Dessin de Nancy B.

« Tout d'abord, pourquoi Nintendo s'entête-t-il à ne pas doter sa console de CD-Rom ? »

Et voici les nouvelles questions d'un habitué...

1) J'aimerais voir le retour des P.-S. dans la rubrique Courrier.
2) Comptez-vous réaliser une K7 vidéo sur Player One (présentation des rédacteurs, de leurs jeux préférés...) que l'on pourrait commander avec des Crédits Players ?
3) Je trouve anormal que vous ayez consacré trois pages à Mario 64 dans votre numéro de juin, alors que Nights, qui n'en a qu'une seule, me semble être aussi important, si ce n'est plus, que les nouvelles aventures du plombier.

Warblade

1) Aaaaargh ! Je m'aperçois avec ta lettre que les P.-S. du mois dernier, que j'avais rédigés avec amour, ont été supprimés, faute de place ! J'y remédie de suite.
2) Quelle bonne idée ! Ensuite, les rédacteurs de *Player One* pourraient faire des concerts, tourner dans des films puis monter les marches du festival de Cannes. Dans la foulée, on ouvrirait des jeux de culte à leur gloire, où les gens viendraient prier tous les dimanches matin. Enfin, ils ouvriraient la mer en deux et feraient marcher les cul-de-jatte. Mais voilà, l'égocentrisme a de tristes limites : faire une K7 vidéo, ça coûte très cher !
3) Je peux t'assurer que sur le salon E3, Mario 64 a attiré autrement plus de monde que Nights. Et puis, à travers les trois pages de Mario 64, c'est aussi et surtout d'une nouvelle console dont nous parlons.

Pourquoi les OAV de Ranma ne sont-elles pas doublées en français ?

Jane

AB détient les droits de *Ronma* pour la France, et n'a pas jugé bon (comprends « rentable ») de le faire.

Quel est le meilleur jeu à acheter entre Fade to Black et Resident Evil ?

Olivier

Ces deux excellents jeux sont en effet très proches, mais le premier est légèrement plus porté sur l'action que le second, plus aventure. Les deux valent le coup. Alors, à toi de voir.

Salut, Sam. Je t'écris juste pour savoir si un mec comme toi, qui est incollable côté consoles, peut avoir une quelconque opinion sur les vaches folles.

Jo

Les vaches folles, ce que j'en pense ? Tu me donnes là l'occasion de déclarer très officiellement à tous ceux qui voudront bien l'entendre que les jeux vidéo et les mangas n'y sont pour rien, promis-juré ! Non, je ne suis pas parano, mais « mieux vaut prévenir que guérir », telle est ma devise...

Les CD-Rom vierges existent-ils ? Si oui, peut-on enregistrer des données sur un CD-Rom vierge à partir d'un lecteur CD d'ordinateur (PC ou Macintosh) ?

Yannick, passesseur de PlayStation.

Salut, l'apprenti pirate... Dis, pourquoi tu me poses ces questions ? Qu'as-tu derrière la tête ? Hum ? Enfin...
Oui, tu peux trouver des CD-Rom vierges dans le commerce, pour un prix compris entre 50 et 100 F. Comme son nom l'indique, un lecteur de CD, qu'il soit dans un ordinateur ou ailleurs, ne peut lire que les CD. En revanche, sont vendus à partir de 6 000 F des graveurs de CD qui se branchent sur ordinateur. Voilà. Et pour calmer les esprits les plus imaginatifs, voire malhonnêtes, les CD de la PlayStation sont protégés contre les copies de ce genre.

Comment faites-vous pour noter les jeux ? Dans la rubrique tests, vous notez en pourcentage : faites-vous des moyennes ? Demandez-vous l'avis des autres testeurs ? Ou alors vous notez au pif ?

Fingers (in the nose ?)

Cela dépend. Avant, chaque testeur possédait sa tactique : l'un pointait l'échelle des notes en fermant les yeux, un autre mettait toujours la même note, alors qu'un troisième faisait rouler les CD sur la moquette et attribuait une note d'autant meilleure que le CD roulait loin. Mais voilà : un jour, on a changé la moquette, et on a pensé que les notes risquaient d'être faussées. Depuis, c'est beaucoup plus sérieux : on médite de longues heures pour décider de la note globale qui correspond à l'intérêt de chaque jeu, en tenant compte des titres semblables récemment notés. On ne calcule aucune moyenne, de peur de voir les tests de Bubu arriver avec deux jours de retard.

Que signifie dans vos tests le « Player Fun » ?

L. Mancina

Le Player Fun est une note subjective. C'est-à-dire que le testeur met ce qu'il veut, c'est sa note à lui, moins réfléchie mais plus passionnée que la note globale.

Lorsque l'on a gagné à un concours de Player One, combien de temps faut-il attendre pour recevoir son prix ?

Hafed

Normalement, les prix sont envoyés dans le mois suivant la publication des résultats.

Les cartouches SN iront-elles dans la Nintendo 64 ?

Buzz l'éclair

Non, les deux consoles ne sont absolument pas compatibles.

Courrier

La 2de lettre du mois

Enfin, je me décide à vous écrire pour exprimer un mécontentement qui, à mon avis, est partagé par d'autres. En effet, je déplore la médiocrité des émissions consacrées aux jeux vidéo et surtout de la principale : Micro Kid's. Alors que l'actualité du jeu vidéo est en pleine effervescence avec l'arrivée prochaine de la Nintendo 64 et les sorties de nombreux jeux de qualité sur Saturn et PlayStation, nous assistons tous les dimanche matin à une émission vide : trois tests (si l'on peut appeler cela test !), un reportage bidon et une rubrique Trucs. Il est incroyable qu'une émission « multimédia » consacre dix minutes sur le thème des « présentateurs virtuels » et bâcle trois pseudo tests en trois minutes. Pire, les tests sont des généralités : pas de notes détaillées, peu d'informations précises, etc. D'où la question : pourquoi réaliser une émission en images de synthèse (qui doit coûter extrêmement cher) si cela est fait au détriment du contenu ? J'attends d'une émission de ce type qu'elle m'informe sur l'actualité des jeux. À la place de ça, nous assistons avec le Docteur Clic à une démonstration d'images de synthèse certes bien réalisées mais dont l'intérêt est nul. Non, je ne trouve pas que les vociférations du présentateur virtuel aient un quelconque effet comique, bien au contraire, j'en viens à regretter l'ancienne formule de Micro Kid's qui était bien sûr moins sophistiquée mais dont l'intérêt était nettement supérieur à la version actuelle.

Lionel Babaz

« Je déplore la médiocrité des émissions TV consacrées aux jeux vidéo. »

Hélas, Lionel, je crains que ton appel ne demeure vain. En télé, la forme importe plus que le fond. Au point qu'une émission spécialisée dans le multimédia vire au one man show dominical. Le rythme doit être soutenu, pour que les télézappeurs n'aient pas le temps de zapper. Comment veux-tu faire un travail de fond dans ces conditions ? Mieux vaut prendre cette émission pour ce qu'elle est, une vitrine furtive du multimédia, plutôt que de me dire que tu préférais son ancienne formule animée par Jean-Mi au pays des enfants.
Y a des limites quand même !

Sam

J'ai entendu à la télé

que les jeux de rôle étaient dangereux pour certains. Est-ce que c'est la même chose pour Magic ?

Tails Pog Z

En lisant ta question, je ne peux m'empêcher de penser que la seule chose qui soit dangereuse, c'est d'écouter ce qui se dit à la télé ! Vas-y sans crainte.

Quand est-ce que DBGT

sortira, chez nous, en manga ?

Piccolo

DBGT n'existe pas en manga, pas plus au Japon qu'en France, car son créateur a cessé de réaliser les mangas de la série *Dragon Ball*.

La nouvelle formule de

courrier est nulle, alors reprends comme avant. En plus, le relookage est vraiment pas terrible.

David

Arrête de délirer, avec tous ces pâtés de couleur, j'avais l'impression d'écrire dans Consoles+ !

Comment faites-vous

pour prendre vos photos ? Je n'ai jamais réussi à en prendre une seule !

San Goku

Nous branchons nos consoles sur une carte spéciale connectée à un ordinateur, et il n'y a plus qu'à appuyer sur un bouton pour obtenir une « photo » de l'écran.

Dessin de Julien Van Malderen.

Enfin !

Tu as augmenté la place pour le courrier. Merci à Bounane (et à toi, Sam, pour l'avoir écouté). Mes questions :
1) Dans le dossier E3 du PO n° 65 (juin), lorsque vous parliez de Mario 64, vers la fin, vous disiez : « Fini, les gros pâtés de pixels sur les objets vus de près... ». Je voudrais savoir s'il en sera de même pour les jeux développés avec le Model 3 sur Saturn ?
2) Quand je vois les jeux qui vont sortir sur la N64, je me dis qu'il faut que je l'achète. Et quand je vois VF3 et tous les autres jeux, je ne veux pas vendre ma Saturn. Ai-je raison ?
3) Dans PO 65, toujours, vous avez parlé d'Internet sur Saturn, dont le kit ne pouvait pas accéder à tout ce qu'on peut faire sur Internet. Alors, est-ce que cela vaudra le coup de l'acheter lors de sa sortie ?

Magic

1) Désolé de briser ton rêve, mais le Model 3 est un modèle de carte électronique utilisé dans les salles d'arcade uniquement. La Saturn n'a rien à voir dans l'histoire.
2) Je ne saurais te dire ce qu'il faut vendre ou garder, mais je te rappelle en tout cas que les images que tu as vues de VF3 était celles de l'arcade uniquement. D'ailleurs, VF3 Saturn n'a même pas été annoncé !
3) Je crois que nous devrons attendre d'avoir essayer ce kit avant de nous prononcer. Car un certain nombre d'inconnues demeurent : par exemple, l'absence de clavier nous pousse à nous poser quelques questions (comment taper un message digne de ce nom sans clavier ?). De plus, Sega risque de combiner la sortie du kit avec la mise en place d'un service Internet permettant de jouer en réseau à des jeux Saturn spécialement conçus pour cela. Pas d'inquiétude en tout cas : nous accorderons la place nécessaire à cet événement lorsqu'il se produira.

Pourquoi y a-t-il encore

de mauvais jeux ? C'est vrai, quoi, les concepteurs et les programmeurs sont aussi des joueurs. Alors, pourquoi ne se rendent-ils pas compte qu'ils sont en train de pondre une daube ? Ça me dépasse.

Rabo

Ecoute, moi aussi, ça me dépasse. Quoique... Tout est en fait très simple : une fois la réalisation du jeu entamée, même s'il se révèle mauvais, l'éditeur tentera de le fourguer dans l'espoir de rentrer dans ses frais. Eh, oui, tout le monde ne lit pas *PO* et ses conseils avertis (holà là, la bonne pommade !), et même les pires daubes trouvent quelques preneurs...

Est-ce que l'animation

de Tekken en version japonaise est plus rapide que la version européenne sur PlayStation ?

Amédée

En terme de vitesse, les jeux PlayStation sont équivalents qu'ils soient français, japonais, ou américains. Un jeu tournant chez nous perd en revanche environ 20 % de sa fluidité. Tekken, Ridge Racer, et les autres tournent ainsi à 25 images/seconde en Europe, contre 30 images/seconde au Japon. Et contrairement à la Saturn, les jeux n'ont pas besoin d'être reprogrammés pour cela.

Le kit

Internet qui sort au Japon pourra-t-il fonctionner sur une Saturn française ?

Un lecteur

Le kit sortira d'abord aux États-Unis avant de sortir au Japon. Si tu utilises un kit d'import, non seulement tu auras des logiciels pour naviguer sur Internet en langue étrangère, mais en plus tu risques de devoir appeler les États-Unis ou le Japon pour te connecter au réseau. Bonjour la note de téléphone !

Pensez-vous que

l'achat d'un câble Link est vraiment nécessaire sur PlayStation ?

Jeremy

Cela dépend de deux choses. D'abord, tu dois avoir un copain qui possède une PlayStation et deux télés, à moins que ce ne soit ton cas. Tu peux toujours déplacer une télé, mais c'est moins pratique ! De plus, ce copain doit également posséder des jeux prévus à cet effet. C'est un peu contraignant, mais crois-moi, un Doom ou un Destruction Derby à deux, ça vaut vraiment le coup ! Enfin, j'en profite pour signaler que Sony a livré son dernier jeu au Japon (Motor Toon 2) avec deux CD dans la boîte, afin de permettre de jouer à deux sans avoir besoin d'investir deux fois dans le même jeu. Une initiative que l'on attend impatiemment de voir appliquer en France.

« Pourquoi les développeurs ne se rendent-ils pas compte qu'ils sont en train de pondre une daube ? »

Dans ton mag,

les pages destinées aux achats par correspondance font ce que j'appelle de la pub mensongère (ô sacrilège !). Exemple : à l'heure où j'écris, vous avez testé Addidas Power Soccer, et vos amis qui font de la pub sont vachement en avance sur la parution du jeu. En effet, j'ai téléphoné à Espace 3 et j'ai voulu me procurer ce jeu de foot, mais ils m'ont répondu de ne pas téléphoner avant dix jours (ils ne l'avaient pas en magasin). Alors, je suis d'accord pour que tu les publies, mais je pense que si vos amis étaient honnêtes, les jeux se vendraient tout aussi bien et les autres lecteurs et moi seraient heureux.

Gianni

D'abord, les revendeurs ne sont pas nos amis sous prétexte qu'ils passent de la pub dans *Player One*. La rédaction du magazine est totalement séparée du service qui vend les pages de pub. Ensuite, ce que tu me décris n'a rien d'une publicité mensongère. En effet, les magasins composent leur page de pub bien avant parution, et sont donc obligés de se fier aux prévisions des sorties des jeux. Du coup, il arrive qu'un jeu au catalogue ne soit dispo qu'en fin de mois, voire retardé de plusieurs mois. Bien sûr, nous avons déjà constaté des abus — ce qui nous a valu d'intenter un procès à un annonceur peu scrupuleux — mais la plupart du temps, il n'y a rien de malhonnête là-dedans.

Dessin de Nancy B.

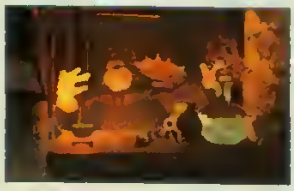
Le retour des P.-S.

D'abord, merci à tous pour vos nombreux dessins.
Sebastian, faire un magazine comme *PO* coûte très cher, tu devrais plutôt réunir des copains pour faire un fanzine. Et puis, Player Two... C'est vilain de vouloir plagier *Player One*, tu sais !
David, Formula One sur PS pourra aussi se jouer seul, et devrait être en magasin en septembre.
Pitt, relis un *PO* d'il y a trois ans, et dis-moi ce que tu regrettes...
Hafed, désolé, mais je ne peux résoudre ton problème.
Yann, les Slayers ont fait semblant de ne rien entendre lorsque je leur ai lu ta lettre.
Chrono, tu peux faire confiance à ton magasin habituel.
Alexandre, pour ta SN, commence par Yoshi's Island et Secret of Mana.
Max, je n'ai pas les adresses que tu demandes, et je doute qu'elles existent. Pour Sega, contacte-les directement.
Alex, ce sont les éditeurs qui nous envoient les jeux avant leur sortie.
Désolé, Yann, mais personne à *Player* ne possède les documents que tu cherches.
Enfin, à Quentin et à tous, je rappelle qu'il y a deux Sam à la rédaction : Magic Sam (on se demande d'où il le sort, ce « magic »...), et moi-même, pas facile à reconnaître, puisque je ne me laisse jamais prendre en photo...

Stop INFO

DOUBLE JEU

Rencontre entre le cinéma et le jeu vidéo, Double Jeu est un court métrage (8 min) mettant en scène un testeur de jeux vidéo qui teste un titre sans se rendre compte que le personnage qu'il dirige agit



dans la réalité. L'équipe d'Adeline Software a réalisé deux minutes d'images de synthèse pour ce film, dirigé par Emmanuel Oberg, qui participera à de nombreux festivals.

FATAL FURY 3

La valse des adaptations SNK sur 32 bits continue. Les possesseurs de Saturn vont pouvoir s'essayer aux subtilités bellicistes du fabuleux Fatal Fury 3. On aurait préféré, jouer à Fatal Fury Real Bout, encore plus réussi, mais ne faisons pas la fine bouche...
Sortie Japon : 28 juin.
Éditeur : SNK.

C'EST PARTI !

NINTENDO 64

Le 23 juin, la Nintendo 64 a enfin envahi le sol japonais. Ultime point sur ce lancement.

Cette sortie historique donne lieu à de nombreuses questions, qui vous concerne tous. Alors pour éclairer votre lanterne, prêtons-nous au jeu des questions-réponses.

Quel est le prix de la console et de ses premiers jeux au Japon ?
Pour la modique somme de 25 000 yen (environ 1250 francs) les japonais peuvent s'offrir une Nintendo 64 avec un paddle et sans jeu. Les trois premiers titres lancés avec la machine sont Super Mario 64, Pilotwings 64 et... un jeu de Mah-jong ! Tous ces softs sont mis en vente au prix de 9 800 yen, soit environ 480 francs. Concernant le très attendu Shadows of the Empire, de LucasArts (initialement prévu pour la sortie de la console aux États-Unis), il semblerait finalement que le jeu ne sorte qu'en décembre...

Mario 64 est-il aussi fabuleux que l'on veut bien le dire ?
Très franchement, de nous à vous, de joueur à joueur, ce jeu est une pure merveille, une tuerie comme on en a jamais vue ! Nintendo peut donc compter sans retenue sur le succès planétaire de son plombier. Mario est de loin le jeu le plus abouti de la console, talonné par une floppée d'autres hits.

Quelles sont les dates de sortie, définitives et sans appel, de la Nintendo 64 aux États-Unis et en Europe, ainsi que leur prix ?
Le 30 septembre pour les États-Unis. Selon certaines rumeurs assez surprenantes, une première baisse de prix serait annoncée chez Nintendo of America. En effet, la N64 serait vendue aux USA à 200 $ au lieu de 249,95 $, ce qui fait un peu plus de 1 000 F au

de 1 300 F (comme par hasard, le même prix que la Saturn et la PlayStation...). Les jeux quant à eux oscilleront entre 49,95 $ et 79,95 $ (de 250 à 400 francs) ! En Europe, Nintendo annonce son arrivée à Noël au prix de 1 450 francs (chiffre non-officiel mais somme toute réaliste). Cependant, des rumeurs assez contradictoires affirment qu'elle débarquera soit quelques mois avant Noël soit quelques mois après ! Alors pour couper court à ces élucubrations, une seule solution : attendre !

Le nom Ultra 64 est-il définitivement parti aux oubliettes ?
Ces dernières années, la nouvelle console de Nintendo a été l'objet de moult rumeurs. Partant du nom de code « Project Reality », elle a ensuite été baptisée Nintendo 64 pour le Japon et Ultra 64 pour l'Europe et les États-Unis. Finalement, Nintendo a décidé de lui donner partout la même appellation : NINTENDO 64. Tel est donc son nom définitif !

Pourra-t-on se procurer une N64 japonaise en import ?
A cette question, *Player One* vous conseille comme d'habitude une grande prudence. D'une part, il est probable que Nintendo tente de contrôler l'import de la N64 et, d'autre part, vous risquez toujours de rencontrer des problèmes : prix prohibitif (soit 4 000 à 5 000 francs !), incompatibilité avec les jeux européens à venir, garantie précaire ou inexistante... Maintenant, si vous ne pouvez attendre la version française — prévue pour la fin de l'année — et que vous êtes plein aux as, libre à vous de tenter l'expérience. On vous aura prévenu !

Y aura-t-il incompatibilité entre les versions japonaises, américaines et européennes de la N64 ?
Comme à son habitude, le géant nippon compte bien protéger au maximum les marchés nationaux. Il y aura très certainement des petits malins pour sortir des adaptateurs universels, mais Nintendo risque de ne pas apprécier...

Quels sont les prochains jeux prévus sur N64 ?
Shadows of the Empire, Waverace 64, Bast Corps, Killer Instinct, Cruis'N USA, Wayne Gretzky Hockey, Mortal Kombat Trilogy, Kirby Air Ride, Super Mario Kart R, Starfox 64, Body Harvest, Tetrisphear, Buggie Boogie, Goldeneye 007, FIFA 96, Mission Impossible, Wargods, Super Mario RPG 64, F-Zero 64, Doom 64, Turok, Ultra Descent, Silicon Valley, Ultra Combat, Robotron X, Freak Boy, Robotech, NBA Hangtime, Monster Dunk, et Ken Griffey J.R. Baseball ! Rare, le développeur à qui l'on doit Donkey Kong Country serait en train de nous concocter de son côté trois produits qui n'ont pas été présentés à l'E3. Le premier serait un jeu de baston en 3D dans l'esprit de Tekken, disponible courant 1997, quant aux deux autres, il s'agirait de RPG développés pour le 64DD (Disk Drive). Tous ces titres devraient sortir entre fin 96 et début 97, sans plus de précision.

A-t-on des nouvelles des relations entre Squaresoft et Nintendo concernant des développements sur Nintendo 64 ?
Depuis plusieurs mois règne une énorme tension entre Square et Nintendo. Notamment depuis que Square a annoncé ses développements pour PlayStation. Mais finalement, il n'est pas exclu que des jeux exclusifs fassent leur apparition sur Nintendo 64.

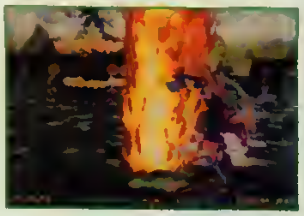
De nouveaux éditeurs ont-ils rejoint la célèbre Dream Team des développeurs N64 ?
La Dream Team s'agrandit avec l'arrivée d'Interplay, de Konami et de Titus. Du côté de chez Interplay, on devrait voir débarquer un Descent 64. Par ailleurs il n'est pas exclu qu'un Earthworm Jim 3D soit aussi développé pour cette machine. Konami nous prépare, entre autres, un jeu de foot dans la lignée de International Super Star Soccer. Un Goemon Fight pourrait aussi voir le jour sur cette console. Quant à Castlevania, aucune date de sortie n'est prévue pour le moment. Pour finir, Titus nous annonce que leur premier titre N64 verra le jour seulement courant 1997. On attend...

Quand sortira le fameux 64DD ?
Selon les informations de Nintendo, le 64DD sortira début 97 au Japon au prix de 1 500 F. Le premier jeu utilisant ce support sera un Zelda inédit.

Voilà, tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur la Nintendo 64 est détaillé dans ces questions-réponses.
La prochaine étape dans la découverte de la bête sera sans nul doute le décorticage en règle des premiers jeux disponibles au Japon. Nous vous donnons donc rendez-vous dès la rentrée pour les Over the World du siècle !

STEELDOM

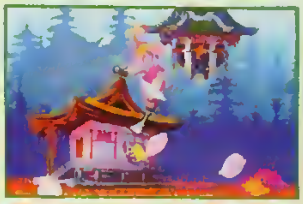
Suite de Reverthian (qui n'est pas sorti en France), Steeldam, sur PlayStation, en reprend le principe : l'affrontement en un contre un, sur une aire limitée, de deux combattants habillés d'armures et très vélaces (une sorte de Virtual On). Apportant quelques innovations,



comme la possibilité de flatter un moment en l'air au l'ajout de nouvelles techniques de combat rapproché, Steeldam paraît — et c'est logique — plus intéressant que son prédécesseur.
Sortie Japon : août.
Éditeur : Technosoft.

SENGOKU BLADE

Adaptation d'une borne récente, Sengoku Blade sur Saturn devrait en être une copie quasi conforme. Les effets spéciaux (simples) devraient être aisément réalisables sur une 32 bits. Ce shoot them up original vous invite à choisir un personnage humain qui fera office de vaisseau ! Chacun d'eux possède bien évidemment des caractéristiques différentes (en particulier au niveau du tir), et l'ambiance du Japon féodal dans lequel ils évoluent semble assez bien retranscrite.
Sortie Japon : NC.
Éditeur : Psikyo.



SORTIES ANNONCÉES

Petit pot-pourri des jeux qui devraient débarquer sur vos consoles à la rentrée. À prendre avec des pincettes, car les sorties peuvent être à tout moment repoussées.

Comme chaque mois, Sony annonce une multitude de sorties. On retrouve ainsi ***Prime Goal Ex****, une simulation de foot de Namco,* ***Raging Skies*** *(ex-Sidewinder),* ***Tekken 2, Jumping Flash 2,*** *et* ***Broken Sword****. Suivront ensuite* ***Motor Toon GP 2, Smash Court Tennis, Namco Museum Vol. 2*** *et* ***Crash Bandicoot*** *en novembre !*

Chez Adeline Software, ***Time Comando*** *(que l'on attendait pour septembre) ne devrait finalement sortir qu'en novembre. L'attente sera longue.*

Sega annonce la sortie de la ***Légende de Thor*** *sur Saturn ainsi que de* ***World Serie Baseball 2****.*

Soviet Strike*, la séquelle de la série des Desert Strike débarquera sur PlayStation dans les mois à venir.*

En attendant les versions 32 bits, Ludi Games devrait sortir les moutures Game Boy et Game Gear de ***Street Racer****. Dans le même esprit,* ***ISS Deluxe*** *Megadrive ne devrait pas tarder à nous arriver. C'est pas trop tôt !*

Moult sorties annoncées chez Virgin I.E. Sur PlayStation : ***Dark Stalkers, Victory Boxing, Earthworm Jim 2, Sea Bass Fishing*** *(une simulation de pêche !),* ***Base Ball, Monstrous City*** *(!). Sur Saturn :* ***Impact Racing, Criticom, EWJ 2, V.I.P. Soccer, Skeleton Worriors.*** *Une brochette de titres bien variée !*

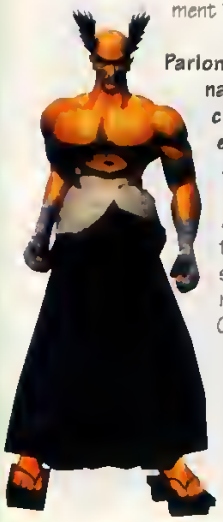
LES COULISSES DE TEKKEN 2

SHIGERU YOKOYAMA

Directeur général du développement logiciel chez Namco, Shigeru Yokoyama, nous livre ses premières impressions sur Tekken 2, quelques semaines après sa sortie au Japon.

PO : Quelle idée a été à l'origine de la série des Tekken ?
SHIGERU YOKOYAMA : Eh bien, nous avons commencé à utiliser le système de 3D, avec les polygones, pour développer des jeux de course. Ensuite nous avons voulu voir si nous pouvions reproduire fidèlement les mouvements humains en utilisant des

polygones. Avec cela en tête, nous avons cherché à produire un jeu de combat. Voilà comment Tekken est né.



Parlons des personnages. Toutes vos créations ont-elles été incluses dans le jeu ?
En fait, nous avons utilisé la totalité des personnages que nous avons créés. Cependant, certains d'entre eux ont évolués. Par exemple, au départ, Heihachi était censé être habillé en légionnaire

romain. Pour un boss de fin, c'était un peu ridicule. Cela manquait de dignité. Voilà pourquoi il a évolué jusqu'à son état actuel. Plusieurs personnages ont subi un changement similaire.

Combien de personnes ont participé au développement de Tekken 2, et combien de temps vous a-t-il fallu pour développer ce jeu ?
Le nombre de personnes ? Je ne peux pas vous donner un nombre exact, mais en comptant ceux qui n'ont même participé qu'un petit peu au développement, on peut dire qu'ils sont à peu près cinquante ou soixante. En ce qui concerne la création du jeu, elle n'a pas pris plus de quatre ou cinq mois. Avoir Tekken 1

comme base nous a bien sûr aidé à aller vite. Nous avions déjà une idée de ce que nous voulions faire.

Tekken 2 semble proposer un panel d'enchaînements très large, cependant, vous avez permis aux joueurs de réagir face à ceux-ci...
Oui, nous avons voulu élargir le nombre d'enchaînements possibles tout en essayant d'éviter qu'un joueur remporte une victoire trop facilement en les utilisant. Par exemple, il est possible d'échapper aux « King's throw combination » (les enchaînement de King qui se terminent par des projections). De même, il est possible d'annuler les 10 hits combos à certains moments. Aux joueurs de trouver comment.

> **« En ce qui concerne l'aspect programmation pure, Tekken 2 surpasse VF 2 sur plusieurs points. »**

Comment situez-vous Tekken 2 par rapport aux jeux concurrents ?
Évidemment, quand nous avons créé nos jeux, nous avons jeté un œil sur notre rival, Virtua Fighter 2. Sachant que la comparaison serait inévitable, nous avons essayé de faire quelque chose de meilleur, avec nos propres innovations. En ce qui concerne l'aspect programmation pure, nous estimons que Tekken 2 surpasse VF 2 sur plusieurs points, et ce, que ce soit en arcade ou sur console.

Comme vous le savez, Sega développe actuellement Virtua Fighter 3 pour sa nouvelle carte, le modèle 3...
Nous allons certainement travailler nous aussi sur une carte qui soit assez puissante pour ne pas rester dans l'ombre de la modèle 3. Cependant, nous ne [illegible] pas encore révéler quand elle sortira, ni quels jeux tourneront dessus.

SI
vous aimez
les super
coups
...

StOp INFO

RÉSULTATS DU QUIZ PARU DANS PLAYER ONE N° 63

Du 1er au 10e prix 1 K7 vidéo Babel II vol 2 + 1 K7 vidéo B Man vol 1 BUISSON Kanne de Chevigny-Saint-Sauveur, DELAUNAY Chantal de Dampierre sur Havre, DO ALTO Herve de Lyon, ENSER Vincent de Bondoufle, GUYOT Sébastien de La Charite-sur-Loire, MALINGE David de Plelan le-Grand, MANSUY Frederic de Nîmes, RAYNARD Ludwig de Chaniers, REY Nicolas de Romans, SUMIEN Anthony de Ambrault

Du 11e au 15e prix 1 K7 vidéo Babel II vol 2 BEROT Jeremy de Douvres-la-Delivrande, CHAZEL Baptiste de Apt COCHARD Olivier de Campaul-Guimiliau GUICHARD Brigitte de Miramar, VINCENT Cyril de Fleury

Du 16e au 20e prix 1 K7 vidéo B Man vol 1 GAROECHAUX Franck de Neuville-sur Saone, LE NORMANO Thomas de Paris, RHUL Jacqueline de Damouzy, RONEY Dominique de Coutevroult, SONNATI Olivier de Nice

RÉSULTATS DU CONCOURS PSYGNOSIS PARU DANS PLAYER ONE N° 64

1er prix 1 PlayStation + la collection complète des jeux Psygnosis (8 jeux) + 1 ballon de football + 1 paire de gants + 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee shirt Adidas + 1 casquette Adidas MANIERE Mathieu de Dijon

Du 2e au 5e prix 1 jeu Adidas Power Soccer + 1 ballon de football + 1 paire de gants + 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee shirt Adidas + 1 casquette Adidas BECHER Roger de Mulhouse, CAPPE Jean-Philippe de Cloyes-sur-Marne, DUMONO Jerôme de Pons, PUYOEBOIS Nicolas de Tour-de Salvagne

Du 6e au 10e prix 1 ballon de football + 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas ALLIAUME Cyril de Thouars, BEZIAUO Noel de Ancenis, HOURIEZ Christian de Villeneuve-la-Garenne, MARIE Fabrice de Corbeil-Essonne, PRISSETTE Thibault de Saint Fuscien

Du 11e au 20e prix 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas COMINA Arnaud de Saint André, OELORO Ivan de Marseillan, OUCOUSSO Tristan de Richarville, GARCIA Cedric de Saint-Priest, LISIECKI Bruno de Troyes, MANANNE Raphael de Suresnes, MARGIER Anne de Tournon, MORGAN Pierre Jean de Crach, NIEZ Jean-Marc de La Celle Saint Cloud, O'LEARY Adrien de Colombes

Du 21e au 30e prix 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas BARRIERE Philippe de Paris, BENDOUMA Karim de Sarge, BRETON David de Neufchatel, CAMPEL Christophe de Emerchcourt, CECCARELLI Arnaud de Montluçon, DE GEYER Sven de Valognes, OURANO Julien de Loué, GORET Sébastien de Latere, GUIBERT Thibault de Saint-Leger-du-Bourg-Denis, MALEZYK Mikael de Fouchérans

Tous les résultats ne se trouvent pas dans le magazine ?

Résultats complets des concours sur le 3615 Player One (3615 1,29 F/mn).

RÉSULTATS DU SONDAGE PO N°64

Yannick Le Goc de Mazingarbe tee-shirt Krazy Ivan Claude Martinet de Crezy casquette Lemmings Christophe Sanliard de Ghisonnaccia sac Adidas Power Soccer Sébastien Vachon de Cugnaux CD B O Toy Story Jerôme Wasserscheid de Evian casquette Shuriken Yannick Ganachaud de Montargis tee Shirt O Jacky Gorlier de Amiens bombers Shuriken Olivier Blondelle de Cognac sweat-shirt PlayStation Pierre et Laure Bourcier de St-André les Vergers calendrier 3X3 Eyes Arnaud Beal de St-Étienne carte postale Crying Freeman

SON ET LUMIERES

TUNNEL B1

La première création de Neon est une merveille. Tunnel B1 va vous exploser la rétine !

Ocean a eu du flair en proposant à la société Neon de développer pour son compte. En effet, les trois produits actuellement en développement chez ces jeunes programmeurs (Tunnel B1, Viper et Vanished Powers) sont tous des hits en puissance. Le premier à sortir sur PlayStation est Tunnel B1, une simulation futuriste mélangeant habilement labyrinthes, tir et recherche. Vous y pilotez une sorte d'aéroglisseur mâtiné au char d'assaut dans des tunnels sombres et bourrés d'ennemis. Plongé dans cet univers opaque et étouffant, vous devez remplir 25 missions aussi variées que difficiles. De l'annihilation pure et simple d'ennemis à la destruction de réacteurs nucléaires en passant par des courses-poursuites, vous ne vous ennuyez jamais. Votre liberté de mouvement totale, vous autorise toutes les actions dans les nombreux décors à la 3D irréprochable. Vous tracez pied au plancher, vous faites des demi-tours en catastrophe, enclenchez des boosters ultra-speed et surtout utilisez votre impressionnant arsenal. Huit armes dévastatrices vous offrent une puissance de feu énorme, mais tout juste suffisante pour exploser les tourelles de défense, les chars d'assaut, plutôt teigneux, et autres mines traîtresses qui entravent votre progression... Un véritable festival de bruits et d'explosions servi par des graphismes, une animation et surtout une richesse de couleurs impressionnante. Les effets de transparence frôlent la perfection — du jamais-vu sur PlayStation ! —, la vaste palette de tons des lumières est parfaitement choisie, le rendu de la fumée est plus réaliste que jamais et l'ambiance sonore bien oppressante ! Bref, Tunnel B1 sera à n'en pas douter un grand jeu, au niveau de difficulté certes très corsé mais tellement riche qu'il remportera tous les suffrages...

Sortie France : septembre (sur Saturn en octobre). Éditeur : Ocean.

FAUX DEPART...

FORMULA ONE

Le très attendu Formula One négocie actuellement le dernier virage avant sa sortie officielle. Cette simulation de F1 que nous avons évoquée dans les Stop Info du mois dernier est déjà à un stade très avancé. Si avancé que la plupart de nos confrères n'hésitent pas à le tester dès ce mois-ci. Pour notre part, il nous a semblé plus sage d'attendre une version finalisée afin d'être sûr que les promesses des développeurs seront bien tenues. Quoi qu'il en soit, en l'état actuel des choses, il ne fait guère de doute que Formula One va écraser toutes les simulations de F1 existantes. Outre le fait que visuellement, il est au top, la conduite se révèle d'un réalisme exemplaire. De plus, on retrouvera les 17 circuits composant les championnats F1 95 avec des décors fidèles jusqu'au plus petit panneau publicitaire et à la moindre bosse sur l'asphalte ! Plusieurs options telles que la direction (très) assistée, l'assistance au freinage, les modes Arcade et Simulation, permettent d'ajuster la difficulté en fonction de votre niveau. Maintenant, pour les extrémistes du réalisme, il reste à voir si certaines aberrations liées au chronométrage seront rectifiées au final et, surtout, si la personnalité des pilotes sera, comme on nous l'affirme, fidèle à la réalité. Enfin, jusqu'où sera poussée la possibilité de modifier les appuis aérodynamiques, les rapports de boîtes, la répartition du freinage, etc., et bien entendu, quelle sera l'influence des ravitaillements sur notre position et d'autres petits détails pointus.

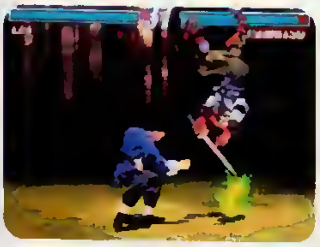
TEKKEN 2 va vous ÉCLATER !

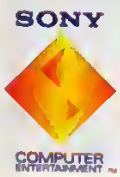
HIT PLAYSTATION

鉄拳 TEKKEN2

Jamais un jeu de combat n'a été aussi canon !

La nouvelle version du meilleur jeu de combat de tous les temps sort en septembre





SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

namco TM et © 1996, NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

*2,23 F/mn TTC.

US GOLD-KONAMI BON ESPRIT

Les JO rendent fou ! On a pu s'en rendre compte au cours de deux soirées organisées par US Gold et Konami pour la présentation de leurs jeux, respectivement Olympic Games et Track & Field. Pour le premier, un concours fût organisé sur la mythique épreuve du 100 mètres. Officiellement — c'est-à-dire sans l'aide du moindre bri-

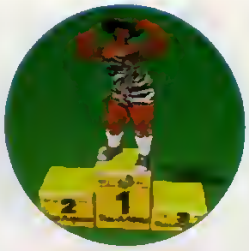
quet —, Chan a remporté la victoire avec 9'82''. Officieusement, Elwood — aidé d'un Zippo — a réussi un 9'80''. Seconde manche avec Track & Field où le 100 mètres nage a été remporté par Elwood, suivi de près par Wolfen. Deux excellentes soirées où on a pu se rendre compte à grande échelle de l'engouement pour les simulations liées aux JO !

EN DIRECT DU MANS

À l'occasion de la sortie chez Electronic Arts de Mario Andretti Racing sur PlayStation, Player One a envoyé un reporter aux 24 heures du Mans où Mario Andretti (champion du monde de F1, d'Indycar...) parraine le jeu. Compte rendu complet de cet événement dès la rentrée, à l'occasion du test !

LES JO SELON SEGA

DECATHLETE



La folie des JO n'a pas fini de contaminer les éditeurs. Ce coup-ci, c'est Sega qui s'y colle avec un certain panache...

Track & Field et Olympic Games auront bientôt un challenger de taille baptisé Décathlète et édité par Sega Sports, qui sortira exclusivement sur Saturn. Vous pourrez vous initier aux dix épreuves constituant cette discipline (100 m, 110 m haies, 400 m, 1500 m, disque, poids, javelot, saut en longueur, saut en hauteur et enfin saut à la perche). Graphiquement, le soft est plutôt impressionnant avec des persos en 3D mappée, dans l'esprit de Virtua Fighter, et des décors très fins. Huit athlètes, qui sont autant de caricatures, représentent de façon typique les différents pays. Les commandes sont assez ergonomiques, puisque vous avez un seul bouton de course, et un autre d'action (saut, lancer, etc.). Notez qu'à l'instar d'Olympic Games d'US Gold, les épreuves ne sont pas exclusivement basées sur le bourrinage. Vous avez par exemple à gérer une barre de stamina (endurance) pour le 400 m et le 1500 m. Bref, Décathlète devrait sans problème remporter un franc succès, d'autant plus que quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément dans ces joutes ludiques !

Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

POCAHONTAS

Entre plate-forme et réflexion, Pocahontas sur Megadrive est un soft agréable qui s'adresse certainement aux plus jeunes. Le but est de mener Pocahontas et le raton laveur au bout d'un niveau semé d'obstacles. Aidez les animaux de la forêt et ils vous donneront des pouvoirs (nager, courir...). Certes, les décors sont loin de ce que l'on peut espérer, mais on joue avec plaisir dans la mesure où l'action est variée.

Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.

36 68 94 95*

36 15
VIRGIN GAMES*

24H/24

- **RÉPONSES PERSONNALISÉES**
- **SOLUTIONS**
- **ASTUCES**
- **JEUX CONCOURS**

*2,23 FTTC la minute

© VIRGIN

StOp INFO

CRAMPONNEZ-VOUS MOTOCROSS

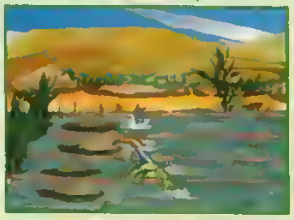
Les simulations de motocross ne sont pas légion sur PlayStation. Warner lance donc le genre avec un titre très justement nommé... Motocross ! Vous voilà aux commandes d'un trial tout-terrain lancé

dans des courses endiablées. Au premier abord, ce jeu ne semble pas extraordinaire mais la version que nous avons vue n'était pas finalisée... Wait and see.

Sortie France : septembre.
Éditeur : Warner.

WILD ANIMALYMPICS

Titus s'essaye aux 32 bits avec une simulation type JO. Prenant le contre-pied des jeux dits « sérieux », Wild Animalympics sur Saturn et PlayStation met en scène des animaux de zoo. Esprit bon enfant ! Le résultat pourrait



être sympa, et intéresser surtout les plus jeunes.

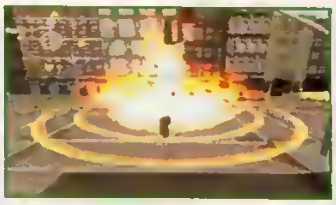
Sortie France : septembre.
Éditeur : Titus.

MC CLANE S'EN VA-T-EN GUERRE

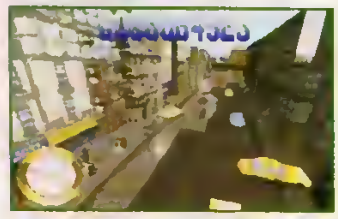
DIE HARD TRILOGY

L'Inspecteur John Mc Clane investit la PlayStation et la Saturn pour sauver de pauvres innocents d'une vague terroriste !

Suite à sa découverte lors de l'E3, nous avons pu goûter plus en détail au plaisir d'incarner John Mc Clane, le flic de choc interprété à l'écran par Bruce Willis. Die Hard Trilogy promet en effet de longues heures de blast : les trois épisodes sont fidèlement mis en scène. Du Nakatomi Plaza à l'aéroport de Los Angeles, jusqu'aux rues de New York, vous devez relever des défis à la hauteur du célèbre Inspecteur. Tour à tour Doom-like, Virtua Cop-like et Destruction Derby-like, le jeu est servi par des graphismes en 3D de toute beauté. Point assez délirant, votre mission, philanthropique dans son principe n'en reste pas moins dangereuse pour ceux que vous secourez. Par exemple, dans les rues de New York où vous devez désamorcer des bombes, votre conduite peut faire quelques victimes parmi les innocents piétons. Ils explosent en gerbes d'hémoglobine sur votre pare-brise ! Un petit côté gore qui donne au jeu un aspect primaire délectable.



Mais Die Hard Trilogy doit aussi son intérêt à l'ambiance survoltée qui ne faiblit jamais et à son action intense. Le temps joue contre vous et les temps morts dans cette intense course contre la montre ne sont pas légion ! Une belle réussite qui devrait enthousiasmer de très nombreux joueurs. On en reparle dans un test complet !



Sortie France : septembre.
Éditeur : Fox Interactive.

BOMBERMAN SATURN

Ça y est, Bomberman revient, et comme l'indique le nom de cette nouvelle version, il sévit cette fois sur Saturn. Inutile de revenir sur le principe de ce jeu fabuleux. J'ose imaginer que tout le monde le connaît. Encore plus intéressant que les versions sorties précédemment, ce Bomberman dispose de trois modes de jeu : le Story (classique avec cinq mondes, des boss...), le Level judgement (où une série d'écrasures vous permet de consulter votre niveau, vos records étant enregistrés), et, surtout, le Battle qui permet à des joueurs (!) de s'affronter. On ne sait pas encore exactement comment cela va fonctionner au niveau des branchements de paddles — vous imaginez le souk — mais en tout cas une chose est sûre : pour que tout le monde s'y retrouve, vous allez avoir besoin d'une grande tête.

Sortie Japon : juillet.
Éditeur : Hudson Soft.

36 68 PLAYER ONE
Jouez sur le 36 68 77 33 et gagnez des CD audio Shuriken
Player One
36 68 2,23F la minute

PURE DESTRUCTION

MONSTER TRUCK RALLY

Préparez-vous à une bonne dose de sensations fortes avec Monster Truck, du big foot bien gonflé !

Le big foot est un énorme 4 x 4 aux roues surdimensionnées (jusqu'à trois mètres de diamètre !) dont la seule vocation est d'écraser tout ce qui peut l'être. Ce genre d'engins courants aux États-Unis s'offre à vous dans Monster Truck, un jeu qui, comme vous vous en doutez, ne fait pas dans la finesse. À la manière de Destruction Derby, votre objectif est de détruire sans réfléchir d'autres big foot lâchés dans la nature...

Primaire à souhait, Monster Truck possède deux atouts de choix : le pilotage est éclatant (on exécute des bonds formidables et l'animation est ultra-fluide) et les décors foisonnent de détails. Bref, ce nouveau titre de Psygnosis devrait ravir les fous du volant (qui pourront y jouer à deux en link !) Va y avoir de la casse !

Sortie France : novembre. Éditeur : Psygnosis.

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro Republique)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ ajoutez 50F pour 1 jeu de même valeur

OFFRE VALABLE SUR UNE PERIODE DE DEUX MOIS

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F

149 F	190 F	190 F	249 F	290 F	290 F
BATTLE MONSTER	BLUE SEED	MYST VF	CLOCKWORK KNIGHT 2 VF	DARIUS GAIDEN VF	PANZER DRAGON 2 VF
DARK LEGEND	BUG VF	NBA JAM VF	COLLEGE SLAM	DRAGON FORCE	SIM CITY 2000 VF
DAYTONA VF	CYBER SPEEDWAY VF	OFF WORLD VF	NAME ON GP 96 VF	EARTHWORMJIM 2	STREET FIGHTER ZERO
GALE RACER	F1 LIVES	PARODIUS VF	LAYER SECTION	GEX VF	TOSHINDEN VF
GOTHA	FIFA 96 VF	ROBOTICA VF	RAYMAN VF	GOLDEN AXE	VAMPIRE HUNTER
RIGLOR SAGA	GALAXY FIGHT	SHINING WISDOM	THE D VF	GRADIUS PACK	VIRTUA FIGHTER 2
SLAM DUNK	GOLDEN AXE	SHINORI VF	THEME PARK VF	IN THE HUNT	WIPE OUT VF
STREETFIGHTER MOVIES VF	NAME ON WS VF	STEAM GEAR MASH	THUNDER HAWK 2 VF	MAGIC CARPET VF	WORM'S VF
VICTORY GOAL VF	NI OCTANE VF	VICTORY BOXING VF	TOSHINDEN S	MEGAMAN X	X-MEN VF
VIRTUA RACING VF	JOHNNY BAZOOKA VF	WINGS ARMS	VIRTUA FIGHTER 2	MYSTORIA VF	

PSX occas (garantie 6 mois) PR 1190 F JAP 1390 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
3D LEMMINGS VF	MOTOR TOWNS	AIR COMBAT VF	LONE SOLDIER VF	3 X 3 EYE	ADIDAS SOCCER VF
BOXER ROBO	NIGHT STRIKER	ALIEN TRYLOGIE VS	NBA JAM TE	ACTUA SOCCER VF	AGILE WARRIOR VF
COSMIC RACE	NOVASTORM VF	ABC THE LAD	PARODIUS	DOZ	ALIEN TRILOGY VF
CRIME CRACKERS	OFF WORLD VF	ASSAULT RIGS VF	POWER SERVE	EXTREME PINBALL VF	MAGIC CARPET VF
CYBER SLEED VF	PRIME GOAL EX	CRITICOM VF	RAIDEN 2 VF	GALAXY FIGHT VF	MICKEY MANIA VF
DESTRUCTION DERBY VF	RIDGE RACER VF	DEFCON V	RAYMAN VF	IN THE ZONE VF	PGA 96 VF
GROUND STROKE TENNIS	SPACE GRIFFON	DISC WORLD	RIDGE RACER	KING FIELD 2	PHILOSOMA VF
GUNDAM	STARBLADE	DOOM VF	TEKKEN VF	REVOLUTION X VF	RIDGE REVOLUTION VF
GUNNER HEAVEN	STRIKER 1944 VF	FIFA 96 VF	TOTAL ECLIPSE VF	THE D VF	ROAD RASH VF
HI OCTANE VF	TAMA	GOAL STORM VF	TWINBEE PACK	THEME PARK VF	SHELLSHOCK VF
KILEAK BLOOD VF	TOSHINDEN VF	HYPER SOCCER	TWINBEE PUZZLE	THUNDER HAWK 2 VF	STREET FIGHTER ZERO
KRAZY IVAN VF	TOTAL ECLIPSE VF	IN THE ZONE US	TWISTED METAL VF	TOUKIN RETSUDEN	TOSHINDEN 2
MAGIC BEAST WARRIOR	V TENNIS	JOHNY BAZOOKA	VIEWPOINT	VIEWPOINT	TOTAL NBA 96 VF
METAL JACKET	WINNING ELEVEN	JUMPING FLASH	WWF	WORMS VF	TRUE PINBALL VF
MORTAL KOMBAT 3 VF	WIPE OUT VF	JUPITER STRIKE VF	ZEITGEIST	X COM VF	WING COMMANDER 3 VF

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1190 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
AERO FIGHTER II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III	SAMOURAI II	BASE BALL STAR II	KING OF 95
ART OF FIGHTING II	SAMOURAI SHADOWN	GALAXY FIGHT	SIDE KICK III	SAVAGE REIGN	PULSTAR
FATAL FURY SPECIAL	SUPER KICK II	LAST RESORT	VIEW POINT	WORLD HEROES JET	SAMOURAI III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	249 F	290 F	390F	449 F
ART OF FIGHTING	FATAL FURY	3 COUNT BOUT	FATAL FURY SPECIAL	AGRESSOR OF DARK	ART OF II
BLUE JOURNEY	KING OF MONSTER	BASE BALL 2020	ROBO ARMY	KARNOV RE VENGE	LAST RESORT
BURNING FIGHT	MAGICIAN LORD	FATAL FURY II	SAMOURAI	MUTATION NATION	SAMOURAI II
CROSSED SWORD	NAM 1975	SIDE KICK	SPIN MASTER	TOP HUNTER	SIDE KICK II
CYBER LIPS	RIDING HERO	WORLD HEROES II	TRASH RALLY	WIND JAMMER	VIEW POINT

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 349 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	VIRTUA DINY SOCCER	MEGALOMANIA
CHAKAN	GHOUL'S N GHOST	SHADOW THE BEAST	ANOTHER WORLD	ECCO DOLPHIN	MERCS
CYBER BALL	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	ATOMIC RUNNER	EA MUTANT	SPEEDBALL II
DAVID ROBINSON	JAME POND II	STRIDER	BOB	GALAHAD	SPLATTER HOUSE III
E-SWAT	JOHN MADDEN II	TALISMAN	BUBSY	GODS	TEAM USA
EA HOCKEY	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDUDE	BULL BLAZER	GRAND SLAM	TWIN HAWK
FATAL LABYRINTHE	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	COOL SPOT	JURASSICK PARK	ULTIMATE SOCCER

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	JAMES POND III	ROCKET KNIGHT	ALIEN SOLDIER	NBA ACTION 95	FIFA 96
ASTERIX	MADDEN 94	SNAO TU	ATP	NBA JAM TE	LIGHT CRUSADER
BLOOD SHOT	MR NUTZ	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	SONIC IV	PROBOTECTOR
DYNAMITE HEADY	NBA JAM	STREET OF RAGE II	ECCO DOLPHIN II	PETE SAMPRAS	RED ZONE
FIFA SOCCER	PAGE MASTER	SUNTERRADIA	FIFA 95	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
FLASHBACK	PGA GOLF	THUNDER FORCE IV	MAG TENNIS	TAZMANIA II	SOLEIL
HAUNTING	PGG	TOMYUE FIGHTER	LES SCHTROUMPFS	X-MEN	STORY OF THOR

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.

RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
MAGIC SWORD	ADAMS FAMILY II	BUBSY	BO KID
NCAA	CASTELVARIA IV	GHOUL'S N GHOST	FIFA SOCCER
OUT OF THIS WORLD	DRAGON	LEGNED	FLASHBACK
R TYPE	EQUINOX	SNO FU	PUNCH OUT
STARWING	MICHAEL JORDAN	WALLOCK	STREET RACER
SUPER SOCCER	STREET F II TURBO	WORLD CUP 94	SUPER METROID
TECMO NBA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	YOSHI COOKIES

200 F	250 F	300 F	350 F
DONKEY KONG	BLACK THORNE	ASTERIX II	DONKEY KONG II
EARTH WORM JIM	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II	DOOM
FATAL FURY SPECIAL	JUDGE DREED	MEGAMAN X II	EARTH WORM JIM II
HENDERSE'S	KILLER INSTINCT	SECRET OF MANA	FIFA 96
NBA LIVES 95	PAC IN TIME	TINTIN	FINAL FANTASY II
SAMOURAI SHODOWN	PUCKY ROCKY II	TURBO TOONS	MORTAL KOMBAT II
WARIO WOOD	SOCCER SHOOT OUT	X-MEN	YOSHI ISLAND

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse

Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC.
Les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Nintendo ● le jeu que vous désirez
J'échange Nintendo ● le jeu que vous désirez
Mettez une croix ≫ avec le jeu que vous désirez. Découpez cette liste, vous vous en servirez avec une plus complète au retour du courrier

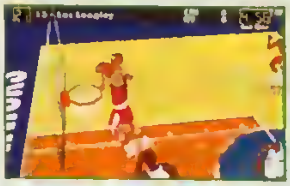
Jeux 30 F Consoles 60 F Contre remboursement 80 F
CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature

PLAYER 07/96

Stop INFO

NBA ACTION

Sega Sports ressort un titre Megadrive et l'adapte sur



Saturn. NBA Action, non content de bénéficier d'une chouette licence, est en plus une simulation de basket assez réaliste. Vous y retrouverez toutes les équipes de la ligue américaine et pourrez ainsi participer à des matchs d'anthologie avec vos joueurs préférés. Malheureusement, le jeu souffre d'une gestion de la 3D approximative.
Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

PINOCCHIO, LE PANTIN S'ANIME

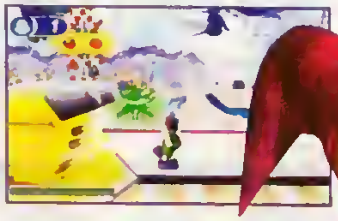
Surprenant que Pinocchio ait été aussi long à pointer le bout de son nez sur MD. Ce petit jeu de plate-forme promet d'être sympathique

et rigolo. Il devrait bénéficier en outre d'une réalisation honnête. Mais, à première vue, ce n'est pas un titre qui restera pas dans les annales.
Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

INTO DREAMS NIGHTS

La mascotte de la Saturn est sans doute la meilleure réponse que Sega pouvait apporter à Nintendo face à Super Mario 64.

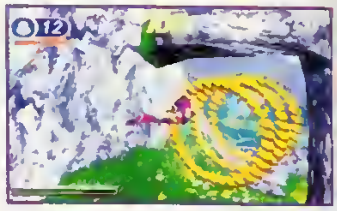
Après une première prise de contact lors de l'E3, nous avons pu découvrir plus amplement Nights. Techniquement impressionnant, ce jeu, à mi-chemin entre la plate-forme et le shoot'em up poétique, s'avère très proche dans son principe d'un certain Sonic. Plongé dans l'univers féerique et délirant de Nightopia (le pays des rêves),



vous dirigez alternativement un des deux héros, Elliot ou Claris, deux jeunes ados rêvasseurs, comme de bien entendu. Votre mission : libérer dans chaque niveau cinq étoiles de couleurs différentes symbolisant les « ideyas » de la pureté, l'intelligence, le développement, l'espoir et le courage. Celles-ci ont été dérobées par Wiseman (le méchant du jeu qui dirige le royaume de Nightmare et veut détruire Nightopia) et sont enfermées dans des sphères. Il vous faudra les libérer et de les ramener à leur dôme. Chaque niveau se termine avec un boss, toujours somptueux et le plus souvent redoutable.

Si l'univers du jeu est vaste, il est impossible de s'y perdre, grâce à des flèches qui indiquent la route à suivre et malgré le foisonnement des détails, on distingue toujours son objectif. Comprenez donc que l'action est assez « dirigée », détail qui va attirer les foudres des puristes qui, à l'époque, boudaient déjà Sonic...

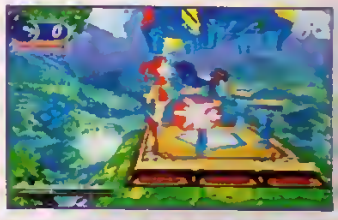
Si vous suivez un parcours plus ou moins préétabli, votre liberté de mouvement est totale. Le héros a la possibilité de voler où bon lui semble, exécuter des loopings, se retourner dans toutes les directions, et ce, à très, très grande vitesse. Le maniement du perso, qui peut sembler

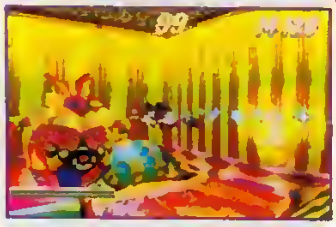


ingérable au premier abord, s'avère en définitive extrêmement instinctif. On attend d'ailleurs impatiemment le nouveau paddle analogique annoncé par Sega.

Mais le vrai point fort de Nights est son univers, tout en 3D, d'une richesse inouïe, si beau qu'il en devient une véritable invitation au rêve. Un charme qui devrait séduire bien des joueurs, dont la seule envie est de ne pas se prendre la tête...

Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.





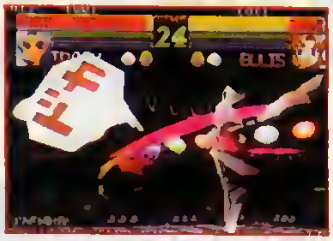
3615 PLAYER ONE
Testez vos connaissances sur le 3615 Player One et gagnez des jeux Bust a Move sur PlayStation. (*jeu)

LIFTING

NITOSHINDEN

Ce nouveau Toshinden, prévu sur PlayStation, étonne tout le monde avec une série d'innovations hallucinantes.

Le jeu ne reprend que quatre des personnages du Toshinden original (Tracy, Eiji, Sofia et Ellis). Les autres combattants sont de nouveaux-venus. En ce qui concerne la représentation graphique, les personnages existent en deux tailles : normale et bébé (!). Les combats entre deux protagonistes de tailles différentes sont possibles et, selon l'endroit où sont portés les coups, le corps des personnages se déforme ou s'allonge, un peu comme dans un dessin animé. Les techniques de combat sont elles aussi totalement inédites : plus question d'effectuer des manipulations (genre quart de cercle plus une touche) pour faire un coup spécial, mais simplement d'appuyer sur les boutons dans un ordre précis. Enfin, terminons en signalant la présence de barres inédites : la jauge « Overdrive » (pour effectuer des attaques plus ou moins puissantes) et la jauge d'évanouissement (lorsqu'elle est remplie, votre perso tombe évanoui). Bref, Nitoshinden, au moins, ne pèche pas par un trop grand respect aux règles établies. Le jeu n'étant terminé qu'à 50 %, ça promet...



Sortie Japon : septembre.
Éditeur : Takara.

SHIN NIPPON PRO WRESTLING

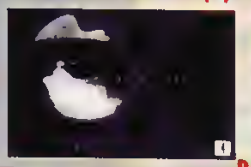
Sous-titrée Toukon Retsuden 2, cette simulation de catch prévue sur PlayStation semble être la plus aboutie du genre. Ses concepteurs n'ont pas lésiné sur les moyens et, pour une fois, ce sport traditionnel pourrait se révéler quelque peu intéressant. Proposant plus de vingt personnages, SN Pro Wrestling comprend des centaines d'attaques et de prises différentes. On nous promet un niveau technique exceptionnel ainsi que la possibilité de jouer à quatre via le multi-tap, ce qui devrait permettre de mener des attaques concertées. De célèbres joueurs de catch nippons ont participé à l'élaboration du jeu, afin qu'il soit le plus fidèle possible à sa réalité. Les graphismes ont été grandement améliorés par rapport à la première version (ce qui n'était pas très difficile, il faut l'avouer) et quatre angles de vue différents seront disponibles. Un jeu qui promet, apparemment, de bonnes séances de castagne et de rigolade.

Sortie Japon : octobre.
Éditeur : Tomy.

AMICROPUCE

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81 Fax 47.20.54.80
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

P2 P4 P3



X FILES (Aux frontières du réel)

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm	
Le poster au choix P1 P2 P3 P4 P5 P6	40 F
les 3 posters au choix	99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	15 F
Trading Cards US Season 2 la boîte	468 F
Trading Cards US Season 3 le sachet	17 F
Trading Cards US Season 3 la boîte	540 F
Pour tout achat d'une boîte X files un poster X files de votre choix GRATUIT	
Cartes Master Vision Grand format	15 F
Tee shirt XL 3 Modèles différents	
Le tee shirt au choix T1 T2 T3	129 F
Les 3 tees shirts	297 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F
K7 Vidéo L'enlèvement	145 F
Roman X Files Les gobelins (Inédit) R1	25 F
Roman X Files Tornado (Inédit) R2	25 F

De nombreux autres articles X Files importés des USA disponibles sur notre dépliant X FILES

P6

R1 R2

T1 T2 T3

BON DE COMMANDE a envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Ce
A chaque commande, nous nous envoyons gratuitement le dépliant X Files ou sur simple demande avec une enveloppe Timb

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
0796 00796 Total à payer	

Frais de port et d'emballa
Envoi Colissimo 3
Chronopost 7
DOM TOM 6
Autres Destinations 8
Contre remboursement +4
Modalités de règlement
☐ Cheque à AMICROPU
☐ Carte bancaire
☐ Mandat lettre
☐ Contre remboursement
☐ Carte bancaire 16 Numé
N° _____
Expire à fin . _____
Signature des parents pour les mine

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Tél _____
Codé Postal _____ Ville _____

Toutes les commandes sont livrées par colissimo enregistré dans la limite du stock disponible

SATURN INTERNET... LA SUITE

Début juin, Sega Japon a annoncé qu'il lancera le kit Internet pour la Saturn cet été au Japon. Le prix prévu est de 14 800 yen (environ 750 francs). L'objectif est de vendre 500 000 exemplaires d'ici fin novembre 96. Curieusement, il sembleroit que le modem qui sera inclus dans le kit en question est un 14 400 bauds alors que celui présenté à l'E3 de Los Angeles étoit un 28 800 bauds. En clair, mieux vaut attendre la version américaine ou européenne puisque la vitesse de transmission des données sera plus rapide.

NOUVEAU MATOS CHEZ SEGA

Selon un article du Kyoto Daily News, Sega proposera une nouvelle Saturn dès le 5 juillet au Japon (ndlr : ils doivent faire référence à la Saturn blanche aux dimensions réduites). Il sembleroit que le paddle analogique prévu pour Nights sera commercialisé en même temps. La rumeur laisse enfin entendre que, tout comme pour la N64, plusieurs coloris seront proposés... Primordial.

VIRGIN DEVIENT BURST

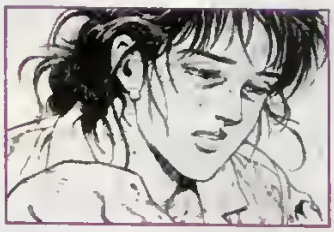
La branche qui développe les jeux en interne chez Virgin ne signe plus ses produits Virgin Interactive Entertainment mais, plus sobrement, Burst. Ainsi, plusieurs jeux Burst sont prévus pour cette année comme Spot Goes to Hollywood sur Saturn et PlayStation, ou Freak Boy sur N64. Burst sortira également un jeu pour Internet, provisoirement intitulé Energy. A suivre...

DES PLANCHES A LA PELLE

L'EDITION DANS TOUS SES MANGAS

Avec les grandes chaleurs, le flot des sorties de mangas ne tarit guère...

Glénat continue de frapper fort en sortant, entre autres, le deuxième tome du rigolo et conseillé Nori Taka. Dans ce volume, le « roi de la baston » doit faire ses preuves en affrontant le champion du club de boxe anglaise du lycée. Le résultat ? Un match anthologique et souvent hilarant. Un des meilleurs mangas du moment !



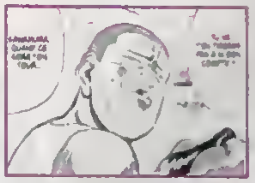
Mother Sarah

Toujours chez Glénat, il était question que l'éditeur sorte les beaux *Cobra* de Buichi Terasawa. Les livres étaient prévus pour le printemps, mais — selon certaines rumeurs — il paraît que ces mangas sortiront finalement chez un autre éditeur, pas encore identifié. On surveille et on vous en reparle...

Albin Michel (éditeur de *L'Echo des savanes*) s'est associé à Samouraï afin d'éditer des mangas. Au programme de la première livraison, un « grand classique » du genre érotique, qui n'étonnera pas de la part de ces deux éditeurs, le célèbre *Ogenki Clinic* qui narre les exploits torrides d'un sexologue obsédé et de son infirmière plantureuse et branchée SM. Strictement réservé à un public adulte, *Ogenki Clinic* est assez marrant et toujours loufoque. Dans un genre radicalement différent, le *Genocyber* de Tony Takezaki (auteur de *AD Police*) ne surprendra pas les fans de l'auteur, puisqu'il propose l'habituelle dose de violence et d'anticipation pessimiste. C'est correctement réalisé et rythmé comme une bonne série B.

Mais tout cela n'est rien en comparaison du passionnant *Mother Sarah*, dont le scénario est signé Otomo. Le deuxième tome vient de paraître chez Delcourt. *Mother Sarah* tiendra ses lecteurs en haleine, même s'il est moins essentiel qu'*Akira*. Il présente une nouvelle et très cohérente vision d'un avenir apocalyptique dans lequel les Terriens, exilés dans l'espace à la suite d'une guerre nucléaire, partent à la reconquête de leur planète, laquelle est tombée aux mains d'organisations fascistes et autres groupuscules bizarres. Incontestablement un manga à lire !

Nori Taka



Nori Taka

LES SORTIES DE LA RENTREE CINEMANGA !

L'actualité cinématographique de la rentrée va faire des heureux ! En effet, une vague de chefs-d'œuvre de la japanimation devrait déferler dans nos salles obscures avant la fin de l'année.

Mon voisin Totoro d'Hayao Miyazaki devrait sortir en octobre. C'est une excellente nouvelle, car cela fait plus d'un an qu'il est annoncé... et régulièrement reporté. On a même craint un moment que ce film fabuleux ne connaisse pas les honneurs d'une sortie en salles, et que son exploitation se limite au marché de la vidéo. On en reparle à la rentrée... De même, le formidable Ghost in the Shell de Mamoru Oshii devrait débouler sur nos (grands !) écrans à l'automne, ce qui explique l'annulation pure et simple de sa sortie en vidéo.
Récapitulons : en 1996, sortiront en salles les films animés de Sailor Moon, Le Tombeau des lucioles, Ghost in the Shell, DBZ 2 et Mon voisin Totoro ! La japanimation est à l'honneur et il ne manque plus que Memories pour que notre bonheur soit complet...

Le Tombeau des lucioles

C'est finalement le 23 octobre que sortiront au cinéma les deux films concernant Dragon Ball Z initialement programmé pour juin. Il s'agira comme prévu du Retour de Broli et de Bio-Broli, deux animes assez décevants, nettement inférieurs à Badack, L'Histoire de Trunks, Gozita ou Tapion. Ces deux derniers films, sortis au ciné en octobre dernier, seront disponibles en cassette vidéo, à la location dès la mi-juillet chez TF1 Vidéo, et à la vente en septembre.

Ghost in the Shell

Ghost in the Shell

MUSIQUES DE MANGAS LE SKEUD !

AB Disques a sorti fin juin un CD audio intitulé Shuriken, les meilleures musiques de films manga. Il comprend onze titres : We Gotta Power (DBZ), Pegasus Gensou (St. Seiyo), Moonlight Legend (Sailor Moon), The Sunny Shiny Morning (Juliette, je t'aime), Heart Of Madness (Ken le survivant), Con't Stop It (Ranma 1/2), Dead Or Alive (Fly), Cho La Head Cha La (DBZ), Shining Soul (Shurato), Moon Revenge (Sailor Moon) et Idol Talk (Mocross Plus). Chez Player One, on a plutôt tendance à éviter la variété nippone, mais comme vous êtes nombreux à apprécier les génériques, on préfère vous mettre au courant...

StOp INFO

STREET FIGHTER 3 ENFIN !

Ça y est, il semblerait que le jeu qui n'était qu'à l'état de projet depuis un moment sait enfin parti en développement. Capcom attendait apparemment de se perfectionner dans la réalisation de jeux de baston 3D, puisque SF3 devrait être, justement, en 3D. Profitons de l'occasion pour vous signaler que le premier jeu de baston en 3D de Capcom, Star Gladiator, sortira cet été en arcade.

SOUL EDGE 2 EN ARCADE

Une nouvelle version de Soul Edge vient de débarquer en arcade. On y retrouve de nouveaux personnages, comme Cervantes de Leon et Hwang Sung Kyung. La tenue de combat des différents protagonistes aurait également changée.

SONY EN PLEIN VIRTUEL

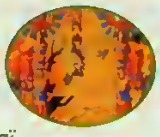
C'est au tour de Sony de se lancer dans l'aventure de la réalité virtuelle. En effet, la firme est en train de concocter une paire de lunettes baptisée Glasstron PLM 50. Munie de deux écrans à cristaux liquides, elle devrait vous permettre de regarder des vidéos et, bien sûr, de jouer sur PlayStation. Pour l'immersion, pas de problème : on ne les sentira même pas (leur poids ne devrait pas excéder les 320 grammes). Seul inconvénient de ces lunettes : le prix, pas virtuel, de 4 500 F environ.

APRES LA PICO, LA TV-MAIL

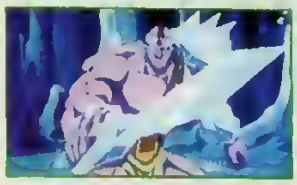
Cet automne, Sega lancera au Japon une nouvelle console, la TV-Mail, spécialement conçue pour se connecter aux services On-line mis en place par Sega grâce à une télé et à une ligne téléphonique. L'engin devrait coûter 16 800 yen (environ 900 F).

StOp INFO

TENGAI MAKYO



Sous-titré The Apocalypse IV, Tengaï Makyo est le quatrième jeu de rôle de la série des Far East of Eden (les trois premiers sont sortis sur CD-Rom Nec... euh, pardon : « cédérom naique »). L'histoire prend place dans l'Ouest américain du XIXe siècle, où vous incarnez un jeune garçon qui part à l'aventure pour débarrasser son pays des monstres qui



l'infestent (mais pas des gentils Indiens, cela va de soi...). Vos déplacements vous pousseront à faire de nombreuses rencontres, le concept de temps est géré (il faudra éviter de vous déplacer la nuit) et de nombreuses créatures essaieront, évidemment, d'entraver votre progression. Côté réalisation, le jeu semble graphiquement très réussi. Les couleurs sont vives, et certaines séquences, en DA, viennent souligner les moments clés (comme les rencontres avec les boss). Un RPG manifestement réussi, donc, programmé ici sur Saturn et que l'on espère bien voir un jour traduit en français...

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Hudson Soft.

ENCORE ET TOUJOURS !
K7 DE KAZE

Armitage III, Yugen Kaisha, Bubblegum, etc. Une pléthore de nouveaux épisodes !

Kaze enchaîne les sorties de K7 à une vitesse hallucinante et ses séries à suite, qui comptent de nombreux épisodes, y sont évidemment pour quelque chose. Voici donc présentées pour vous les dernières OAV disponibles.

Bubblegum Crisis

Commençons notre petit tour d'horizon des sorties Kaze avec Bubblegum Crisis (vol. 4). Cette série mythique, longtemps réservée à un public de fans fortunés (à cause du prix élevé des cassettes en import), continue avec une histoire de mécanique et de fou du volant, où un dénommé Gibson sème la terreur sur la route. Ce nouvel épisode de Bubblegum est saupoudré d'une bonne dose d'action — avec les « Knight Sabers », les voitures qui foncent, les motos qui volent... — et le mixage se révèle en fin de compte assez détonant. On regrettera simplement l'animation hésitante de certaines scènes. Un classique.

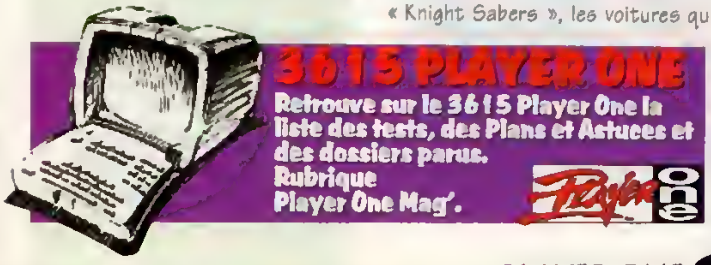
Bubblegum Crisis (vol. 4), Éd. Kaze. 35 min.

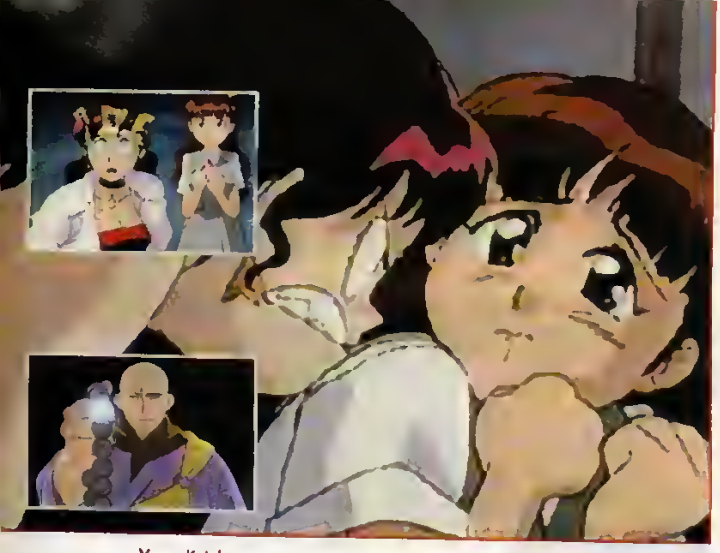
Un tantinet plus compliqué, Armitage III (vol.3) reste dans la lignée des épisodes précédents et nous fait partager, cette fois, les problèmes existentiels de l'héroïne, un robot hyper-évolué (qui peut même tomber enceinte !). Elle va tout faire pour retrouver ses origines et comprendre pourquoi elle a été créée. S'ensuivent quelques échauffourées explosives et des incursions dans un monde virtuel où les piratages possibles sont nombreux mais où l'on trouve, également, un maximum d'informations. Assez proche d'un Ghost in the Shell pour l'ambiance, Armitage III semble plutôt réservé à ceux qui ont déjà vu et apprécié les premiers épisodes. Les autres auront sans doute un peu de mal à suivre.

Armitage III (vol. 3), Éd. Kaze. 26 min.

Intéressons-nous maintenant à l'OAV suivante, Yugen Kaisha (vol. 4). L'entreprise de chasseurs de fantômes (« Exorcisme S.A., exterminateur d'esprits en tout genre à votre service... ») aura fort à faire dans cet épisode pour lutter contre la concurrence d'un groupe de moines (qui leur prennent tout leur boulot du jour au lendemain !). Heureusement pour Ayaka et sa bande, les exorcistes aux crânes rasés vont se

Armitage III

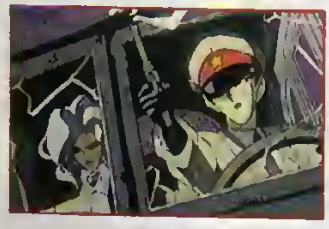

3615 PLAYER ONE
Retrouve sur le 3615 Player One la liste des tests, des Plans et Astuces et des dossiers parus.
Rubrique Player One Mag'.



Yugen Kaisha

révéler d'assez basse moralité, et ils pourront se mesurer à eux sans grands scrupules. Sympa, dynamique et plutôt bien réalisé, Yugen Kaisha ravira sans doute les fans du genre.

Yugen Kaisha (vol. 4), Éd. Kaze. 26 mn.



Kishin Heidan

Appréciant apparemment beaucoup les séries à suite, Kaze nous fait aussi profiter du volume 3 de Kishin Heidan. Regroupant les deux épisodes de Kishin contre le chevalier Panzer, ce volume nous fait à nouveau plonger dans l'ambiance assez peu réjouissante de la Seconde Guerre mondiale, où des gentils et des méchants s'affrontent à l'aide d'énormes... robots. C'est là une recette japonaise assez connue : utiliser le contexte du IIIe Reich et y coller une histoire sans rapport aucun. Au final, on se retrouve avec une OAV de très bonne tenue, mais le parti pris demeure assez bizarre (même si ce n'est pas vraiment malsain). Enfin bon, comme les gentils gagnent...

Kishin Heidan (vol. 3), Éd. Kaze. 2 x 26 min.

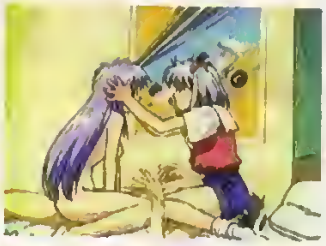
Yoma est une sorte de sous-Ninja Scroll. Un jeune ninja, Hikage, part à la recherche de Maru, un de ses amis d'enfance possédé à présent par un démon. Divisée en deux parties, cette OAV démarre lentement et se révèle assez peu convaincante... L'intrigue, basée sur une histoire de morts-vivants, est assez sympa, mais pas très bien exploitée. La deuxième partie relève un peu le niveau, mais elle se résume malheureusement à une succession de combats contre différents monstres. Alors effectivement, l'action est au rendez-vous mais à part ça... Une OAV en définitive peu captivante.

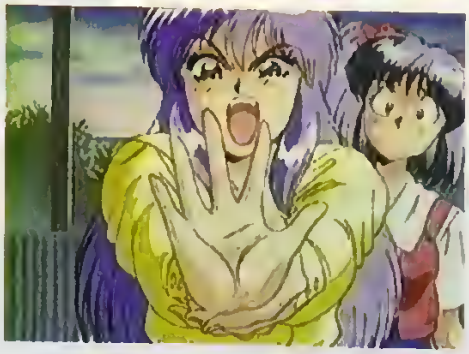
Yoma, Éd. Kami Kaze. 2 épisodes de 30 et 37 min.

Terminons enfin cette présentation avec l'OAV la plus « légère » de ce mois : Magical Twilight (que l'on ne doit pas à Kaze, pour une fois). Cette dernière, éditée par EVA (Erotic Video Animation), nous raconte l'histoire de deux apprenties magiciennes du monde de la magie blanche. Chacune d'elles doit passer un examen dont le but consiste... à se rendre indispensable auprès d'un jeune Terrien. Ce dernier va donc recevoir les faveurs des jeunes filles, l'une se révélant beaucoup plus entreprenante que l'autre, et tout se déroulera plus ou moins bien jusqu'à l'arrivée d'une nouvelle élève, native du monde de la magie noire, qui devra, elle, tuer ce même jeune homme. Bref, tous ces imbroglios sont prétextes à cabrioles (pas si nombreuses et jamais vraiment hard, que les parents se rassurent), et l'ambiance résolument bon enfant de Magical Twilight rend ce spectacle plutôt agréable. Une OAV absolument pas indispensable, mais qui se laisse regarder.

Magical Twilight, Éd. EVA. 26 min.

Yoma

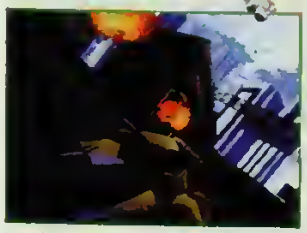




Magical Twilight

GHOST IN THE SHELL KOKAKU KIDOTAI

Sous ce nom se coche en fait le jeu vidéo adapté de Ghost in the Shell, le manga de Masamune Shirow. Le jeu en reprend l'ambiance et le côté futuriste. Pour le moment, le développement n'en est qu'à ses débuts et hormis une phase



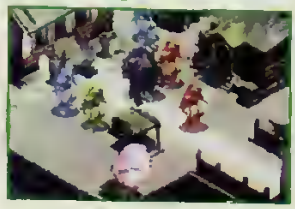
de jeu où l'on voit se déplacer un robot, les niveaux ne sont pas encore aboutis. M. Shirow se déclare cependant très satisfait du résultat (pour l'instant), et on peut espérer que Kokaku Kidotai aura l'étoffe d'un grand jeu.

Sortie Japon : fin 96.
Éditeur : SCE.

SAKURA TAISEN

Curieux mélange d'aventure et de simulation guerrière, Sakuro Taisen vous invite à jouer les stratèges en dirigeant une unité d'élite constituée de jolies combattantes. Redoutables, celles-ci possèdent chacune des attaques différentes, et c'est à vous de décider de leur formation, de leurs actions...

Sortie Japon : septembre.
Éditeur : Sega.



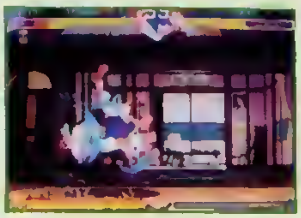
BASTARD !!

Bastard !!, qui passe du statut de manga à celui de jeu de rôle sur PlayStation, a pour sujet les aventures d'un magicien puissant et très malin. Les décors dans lesquels vous évoluez sont en

3D et vous avez la possibilité de modifier l'angle de vue. Le personnage principal, Dark Sun, rencontrera des dizaines d'autres persos et vous pourrez en contrôler jusqu'à quatre en même temps. Les caractères et aspirations de chacun pouvant être très différents, il risque d'ailleurs d'y avoir de l'animation au sein de votre petit groupe.
Sortie Japon : automne 96. Éditeur : Shueisha Seita.

SF ZERO 2 ARRIVE SUR PLAYSTATION

Capcom semble avoir l'intention de décliner son fabuleux hit d'arcade sur de nombreux



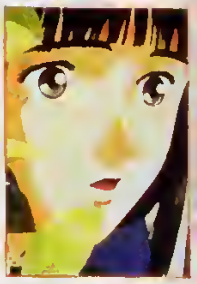
supports. C'est donc sans grande surprise que nous apprenons la sortie prochaine de SF Zero 2 sur PlayStation. Vu la qualité de l'adaptation du SF Zero premier du nom, on peut s'attendre au meilleur...
Sortie Japon : été 96. Éditeur : Capcom.

SPEEDY JAPANIMATION

Ce mois-ci, dans le monde de la japanime en français, on trouve plein de nouveautés intéressantes !

Manga Vidéo/PFC Vidéo sort l'artillerie lourde en balançant *Monster City*, *3x3 Eyes*, *Guyver 7/8* et *Macross + 2*. Signé Kawajiri, *Monster City* est une

sorte de suite de la classique *Cité interdite*, qui raconte une nouvelle descente aux enfers, avec invasion de créatures dantesques et maléfices en tout genre. C'est palpitant, très bien réalisé et cela confirme le talent de Yoshiaki Kawajiri.
Quant à *3x3 Eyes*, il s'agit bien sûr de l'adaptation du manga de Yuzo Takada prépublié dans notre petit frère *Manga Player*. Exceptionnellement bien réalisée, cette OAV reprend avec une fidélité absolue l'esprit du manga. Un anime à se procurer de toute urgence !
Chez le même éditeur, *Guyver 7/8* et *Macross + 2* bénéficient des mêmes qualités que les premiers chapitres de ces séries...
Du côté de chez AK Vidéo, les volumes 9 et 10 de *Cobra* viennent conclure l'intégrale de la série. La grosse sortie de l'éditeur s'appelle *Réincarnations* (une série de six OAV plus connue sous le nom de *Please Save My Earth*). Très originale, *Réincarnations* suit les traces de plusieurs jeunes Japonais qui rêvent tous d'une vie antérieure dans laquelle ils auraient été des scientifiques sélénites chargés d'étudier la Terre et la vie de ses habitants... Bien animé et bénéficiant de dessins de bonne facture, *Réincarnations* joue souvent la carte du mélo, mais le fait toujours avec finesse. C'est souvent poétique et intelligent, tant dans le propos que dans la mise en scène. Conseillé !
Enfin, Katsumi s'attaque au genre du « bad boy » avec *Be Bop High School*, une OAV agréablement réalisée qui retrace les batailles de gangs dans un lycée nipon des années 50. Cet esprit rebelle de la japanimation se laisse regarder sans déplaisir, même s'il reprend allègrement les clichés du genre.



AVERTISSEMENTS

L'ETHIQUE DE L'EPILEPSIE : LE RETOUR

L'épilepsie, cheval de bataille de politiciens en mal d'idées, fait son retour avec un décret imposant un avertissement dans toutes les boîtes de jeu. Nécessité ou faux débat ?

Vous avez sûrement remarqué que toutes les boîtes de jeu vidéo comportent un avertissement sur les risques de crise d'épilepsie. Cette notice avait été rendue obligatoire par deux circulaires pondues dans l'urgence au début 1993 (et dans l'attente d'une étude médicale ; cf. Player One n° 28). Sachant qu'il ne peut y avoir plus de deux circulaires à suivre applicables, les ministères de l'Économie et des Finances, de la Justice, de l'Industrie, des Postes et Télécommunications et du Commerce extérieur (tiens, le ministère de la Santé est absent...) viennent de voter un décret. Qu'ont-ils décrété ? En premier lieu, que chaque jeu console — hormis ceux disponibles sur portables — susceptible de contenir des images stroboscopiques (c'est-à-dire des scènes faisant alterner rapidement l'obscurité et la lumière) doit être accompagné d'une notice vous avertissant d'éviter de jouer si vous êtes fatigué, de vous mettre dans une pièce bien éclairée, de faire des pauses toutes les heures et de vous positionner le plus loin possible de l'écran. Attention de ne pas faire d'amalgame : ce décret ne parle pas directement de crise d'épilepsie, mais estime que les jeux vidéo peuvent être révélateur d'un facteur de photosensibilité (lequel peut provoquer des crises d'épilepsie). « On s'est toujours posé la question du bien-fondé de ce décret », indique M. Brecheteau, trésorier du Sell (le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). En effet, de nombreuses études médicales ont été menées à l'étranger, où aucune décision de ce genre a été prise. Il n'y a qu'en France que ces avertissements seront inclus dans les emballages, alors qu'aucune étude médicale n'a été menée à ce sujet. Surtout que « pour l'ensemble de la profession médicale, ce décret ne se justifie pas », ajoute M. Brecheteau. Pourquoi alors apposer un tel décret sur les jeux vidéo alors que la télévision ou les stroboscopes de boîtes de nuit, par exemple, peuvent tout aussi bien être révélateurs d'un facteur de photosensibilité... Où sont les avertissements ? Pour l'instant, « le Sell n'envisage pas de mener bataille contre ce décret, car il n'y a encore eu aucune protestation de la part des éditeurs », déclare Hervé Pasgrimaud, secrétaire général du Sell.

Nous espérons simplement que les autorités qui ont décidé de l'application de ce décret le justifieront par des études médicales sérieuses. Affaire à suivre...

II. – L'emballage des jeux vidéo, des logiciels de jeux vidéo et des consoles de jeux vidéo doit comporter l'avertissement suivant :

« Attention : chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice jointe. »

Art. 5. – Seront punies des peines d'amende prévues pour les contraventions de la 5e classe les personnes reconnues coupables :

1° D'importation en vue de la mise sur le marché, de détention en vue de la vente, de vente, de distribution à titre gratuit ou de mise à disposition du public à titre gratuit ou onéreux de jeux vidéo, de consoles de jeux vidéo ou de logiciels de jeux vidéo non munis du texte de mise en garde prévu au I de l'article 3 et de l'avertissement mentionné au II de l'article 3 ;

Selon le décret, les portables ne sont pas mises en cause. Ouf !

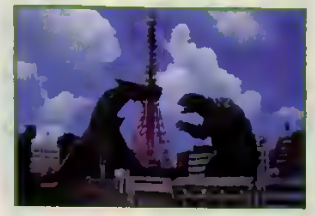
NIAN TO WONDERFUL

Dans la famille jeux débiles, celui-ci fait très fort, puisqu'il s'agit d'une simulation de... euh, d'animaux domestiques. Vous avez un chien ou un chat, à l'écran, et vous le voyez vivre. Vous lui donnez à manger, vous jouez avec

lui, vous lui demandez de se calmer... Comme avec un vrai ! Reste à voir si ce petit jeu n'est pas trop vite lassant mais au moins, ça va nous changer des shoot them up et des jeux de bastan. Petit détail : cette « simulation » sévit sur PlayStation.
Sortie Japon : août.
Éditeur : Banpresto.

GAMERA 2000

On connaît le penchant des Japonais pour les gros monstres qui détruisent des villes. Gamera 2000, sur PlayStation, met en scène ce fantasme cauchemardesque dans un shoot them up pour le moins original où, accompagné d'une grosse bêbête couleur émeraude, vous allez affronter une ribambelle de monstres et robots en tout genre. Un jeu pas vraiment révolutionnaire mais qui se rattrapera peut-être par son côté délirant.
Sortie Japon : NC.
Éditeur : Toei Digital.



36 08 77 33
Gagnez plein de cadeaux
Les lots
20 CD
Shuriken,
la compilation des meilleures musiques de films mangas
Versions originales en japonais
15 K7 vidéo
Macross
15 casquettes
Shuriken
SHURIKEN
LES MEILLEURES MUSIQUES DE FILMS MANGA
MACROSS
INEDIT

Plans & Astuces

SPECIAL BASTON

Les amoureux de la baston sont à la fête ! Ce mois-ci, ce dossier spécial des Plans & Astuces est consacré à trois des meilleurs jeux du moment : Tekken 2, Street Fighter Zero et Night Warriors.

AVERTISSEMENT !

Les aides qui vous sont données ne sont pas exhaustives ! Pour Tekken 2, par exemple, nous n'avons pas passé en revue la totalité des personnages (tous ne sont pas aussi intéressants techniquement). Et puis, nous avons évité, dans la mesure du possible, les recoupements avec les indications fournies dans la notice ou le jeu lui-même. Les trucs ou enchaînements à découvrir dans ces trois jeux sont nombreux, et ces pages, hélas, ne peuvent pas tous les contenir (à vous de découvrir ceux qui manquent !). Voilà, en tout cas, de quoi vous occuper une partie de l'été. Bon courage !

DOSSIER REALISE PAR CHRIS

Michelle

• Enchaînement (1) : Coup de pied bas, uppercut, coup de pied bas, coup de pied haut. Cet enchaînement fonctionne aussi avec Wang.

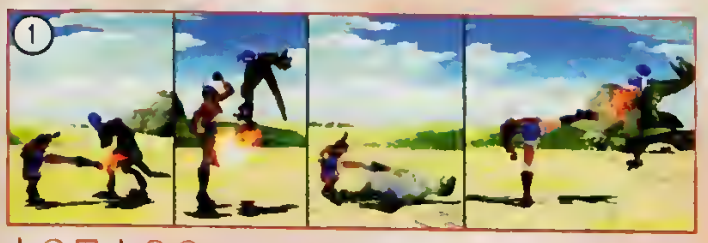
• Enchaînement (2) : Uppercut, coup de poing bas, coup de pied haut, uppercut. Facile.

• Enchaînement (3) : Uppercut, coup de coude, coup de pied bas, uppercut. Toujours pas de grandes difficultés.

• Enchaînement (4) : Super attaque, coup de pied sauté, coup de pied bas. Après la super, les variantes sont nombreuses (coup de coude, puis saut sur l'adversaire, « fauche & uppercut », etc.).

• Esquive 1 (5) : Esquive dans le dos, projection (mais attention, une projection classique ne passera pas !).
Cette technique fonctionne aussi avec Wang.

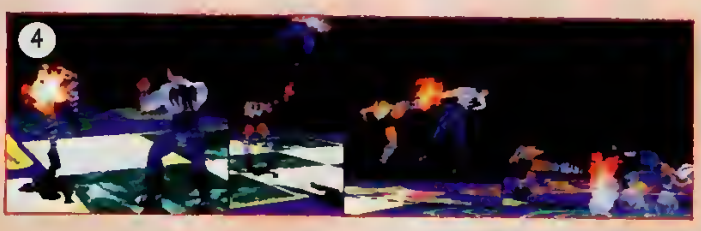
• Esquive 2 (6) : Esquive sur le côté. Enchaînez ensuite avec ce que vous voulez. Les coups de pieds sont souvent utilisés car ils partent très rapidement.



↓ ○ □ ↓ ○ ○

→ □ ✕ + △, □

→ □ → → □ ↓ ○ □



→ □ + ○ ↗ ○ ↓ ○

← △ □ △

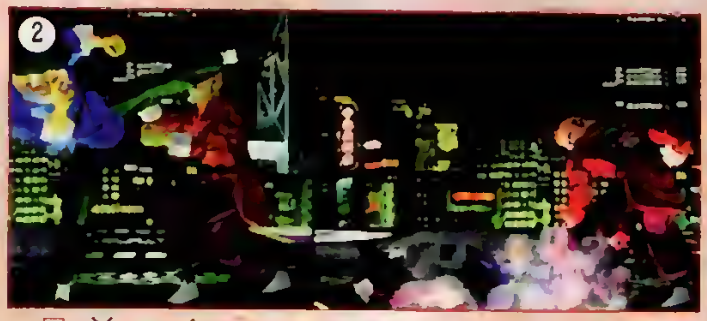
✕ + ○, □ ○ ○

Wang

• Enchaînement (1) : Projection dans le dos, course vers l'adversaire, coup de poing. La flèche dans un rond blanc indique que vous devez maintenir la seconde diagonale pour effectuer la projection.

• Contre (2) : Les contres, évidemment, sont importants dans Tekken 2. Sortis au bon moment, ils permettent d'arrêter bon nombre de coups. Nina, Paul, Jun et Anna en possèdent aussi.

↘ ↘ △ + ○, → → → △



← □ + ✕ ou ← △ + ○

Nina & Anna

• Enchaînement (1) : Fauche, remonte avec coup de pied (deux fois), fauche en restant à terre (Nina seulement).

• Enchaînement (2) : Double uppercut, coup de pied bas, coup de pied haut (Anna-Nina).

• Enchaînement (3) : Fauche, remonte avec coup de poing, fauche, coup de pied en l'air, retombe sur l'adversaire. Une variante de l'enchaînement précédent (Anna-Nina).

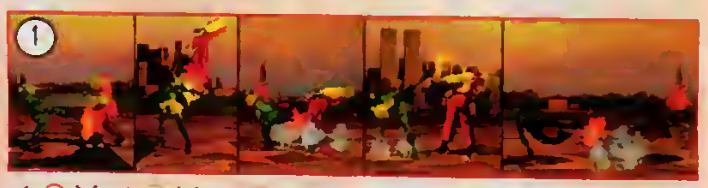
• Prise 1 (4) : Coup de poing, chute, on casse le bras (Anna-Nina). Un enchaînement en deux temps assez simple.

• Prise 2 (5) : Coup de poing, coup de genou, brise nuque une première fois, tombe au sol, brise nuque une seconde fois (Nina seulement). La difficulté consiste à trouver le bon timing, pour effectuer les manips au bon moment entre les différentes prises. Pas évident, mais faisable.

• Prise 3 (6) : Coup de poing, on tord le bras, chute, on casse le bras (concerne Anna et Nina).

• Prise 4 (7) : Coup de poing, on tord le bras, on récupère l'autre et on les casse tous les deux (Anna-Nina). Cet enchaînement était déjà présent dans Tekken 1.

• Prise 5 (8) : Coup de poing, on tord le bras, on récupère l'autre et on éjecte l'adversaire vers l'avant (Anna seulement).

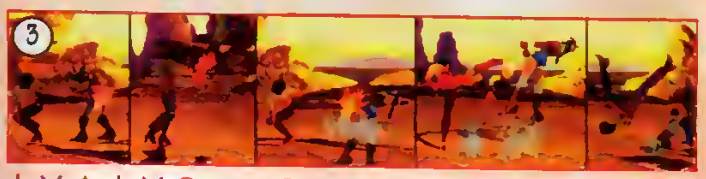


1

↙ ○ ✕ ↙ ○ ✕ ↙ □

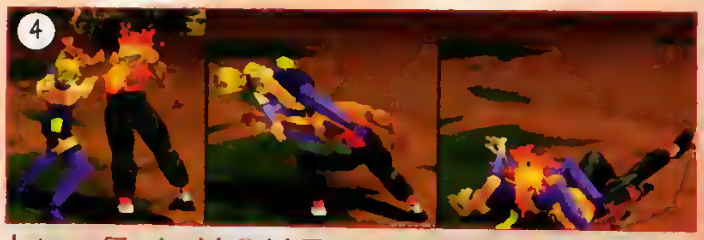
2

↘ △ ↘ □ ↓ ✕ ○



3

↓ ✕ △ ↓ ✕ ○ → → ○



4

↓ ↘ → □+△ / ✕ ○ ✕,□+△

5

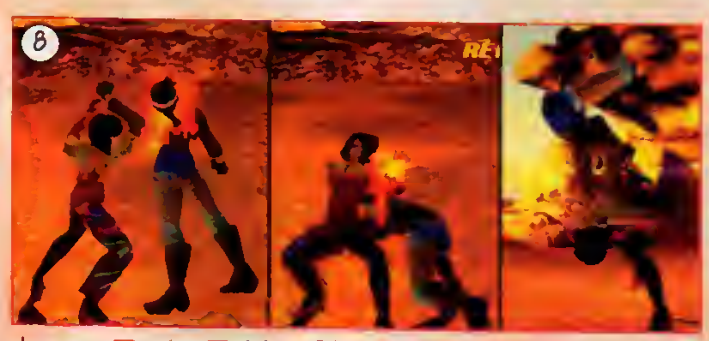
↓ ↘ → □+△ / △ ✕ ○ △ △ / □,✕+○,□ △,□+△

6

↓ ↘ → □+△ / □ ✕ △ □ / △ □ ✕ ○,□+△

7

↓ ↘ → □+△ / □ ✕ △ □ / ✕ □ ○,□+△,□+△



8

↓ ↘ → □+△ / □ ✕ △ □ / △ ✕,□+△,✕+○,□+△

QUI DIT MIEUX ?

Histoire de vous donner envie de vous entraîner, voici un petit record personnel à battre : 23 combats remportés en Survival Mode. Bon, alors je vous prévienne tout de suite, il n'y a rien à gagner (pas de mais, je sais que vous êtes des gens intéressés). Prenez plutôt ça comme un défi !

Baek

↓ X X X

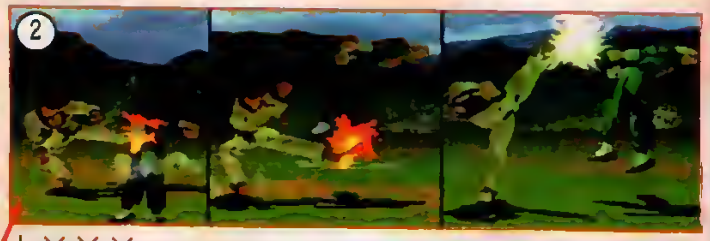
• Enchaînement (1) : Double uppercut, coup de pied, coup de pied au sol.

↘ △ ↘ □ ○ → → ○

• Enchaînement (2) : Deux coups de pied bas, un haut (on soulève l'adversaire), et on le repêche avec le même mouvement.

• Enchaînement (3) : Deux coups de pied bas, un haut (pour soulever l'adversaire), on le repêche avec deux petits coups de pieds, puis trois plus puissants. Cet enchaînement relativement simple retire énormément d'énergie.

• Enchaînement (4) : Deux coups de pied bas, un haut (pour soulever l'adversaire), on achève l'adversaire au sol avec le super coup de Baek.



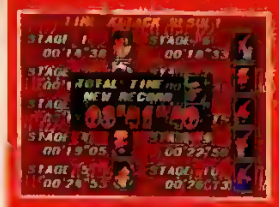
↓ X X X

X X ○ ○ ○

↙ X+○

QUI DIT MIEUX (BIS) ?

Après Nina et le Survival Mode, voici Baek et le Time Attack. Bon, ça dénote toujours du même esprit : voici un temps à battre — 3'41"40 —, vous n'avez rien à y gagner, sinon davantage d'estime pour vous-même ! Que les plus doués ne fassent tout de même part de leur résultat, je suis curieux de voir de quoi vous êtes capables...



Jun

• Enchaînement (1) : Uppercut, double coup de pied pour soulever l'adversaire et on termine avec des coups de pied circulaires au sol.

• Enchaînement (2) : Coup de pied bas, série de coups de poing, coup de pied haut.

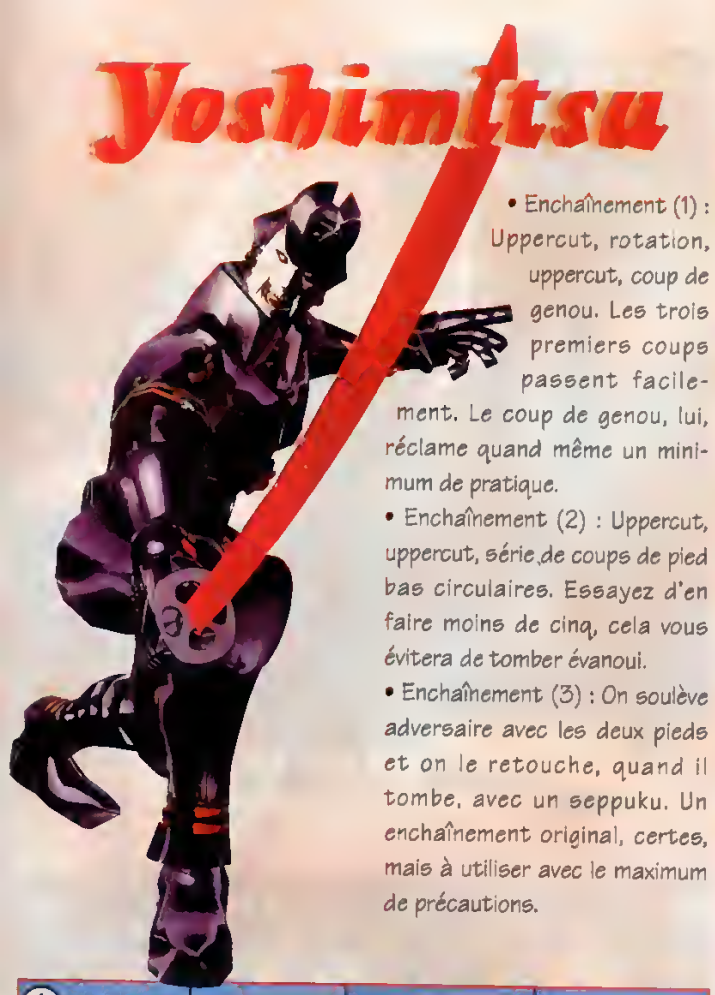
• Enchaînement (3) : Uppercut, double coup de pied en l'air, uppercut. Trouvez le bon moment pour placer les coups de pied lorsque l'adversaire retombe.

↘ △ ↓ X ○ ↙ ○ ○ ○

X ○ X △ □ ← □ X

→ △ X+○ → △

Yoshimitsu



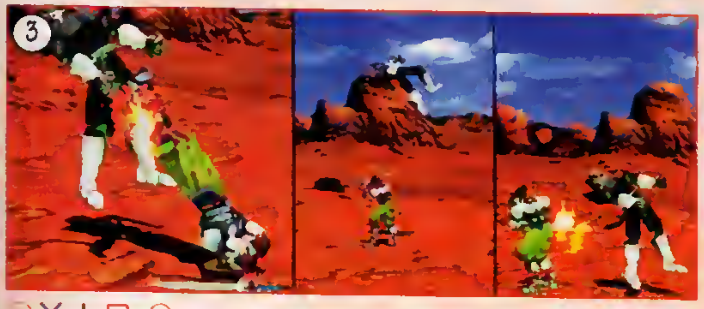
• Enchaînement (1) : Uppercut, rotation, uppercut, coup de genou. Les trois premiers coups passent facilement. Le coup de genou, lui, réclame quand même un minimum de pratique.

• Enchaînement (2) : Uppercut, uppercut, série de coups de pied bas circulaires. Essayez d'en faire moins de cinq, cela vous évitera de tomber évanoui.

• Enchaînement (3) : On soulève adversaire avec les deux pieds et on le retouche, quand il tombe, avec un seppuku. Un enchaînement original, certes, mais à utiliser avec le maximum de précautions.

↘ △ ← □ ↘ △ → → ○

↘ △ ↘ □ ↙ ✕ *(quatre fois).*

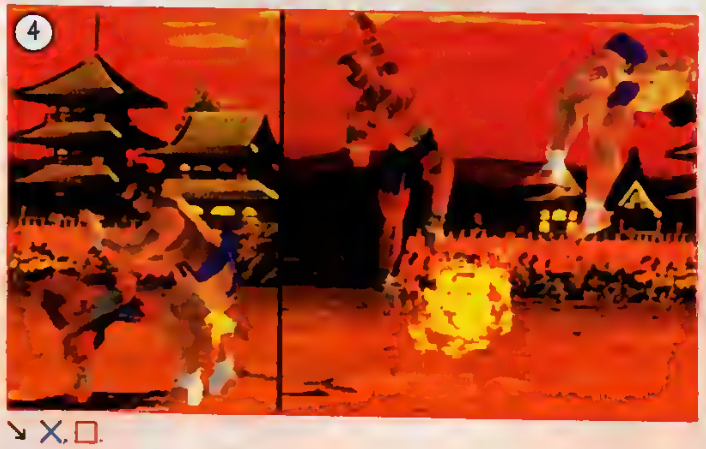


○ ✕ ↓ □+○

↘ □ △ → ○ ✕ ↘ ✕

↘ □ △ ← ○ ✕ ○

↗ ○ ↗ ○ ↘ ✕



↘ ✕, □.

Bruce

• Enchaînement (1) : Double uppercut, double coup de pied haut, coup de pied au sol.

• Enchaînement (2) : Double uppercut, triple coup de genou.

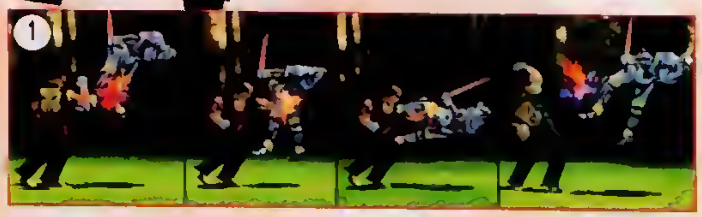
• Enchaînement (3) : Double coup de pied sauté, coup de pied bas.

• Enchaînement (4) : Coup de pied bas, dragon punch.

Cet enchaînement malgré sa simplicité provoque énormément de dégats chez votre adversaire. Vous pouvez l'utiliser sans modération.

Heihachi

• Enchaînement (1) : Double uppercut, et on repêche l'adversaire avec deux autres coups de poing.
• Enchaînement (2) : Double uppercut, et on rabat l'adversaire contre le sol avec un formidable coup de coude.

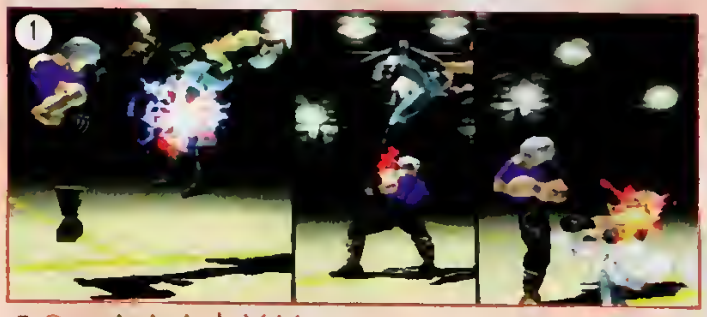


↘ △ ↘ □ ↘ □ △

↘ △ ↘ △ ↓ □

Lee

• Enchaînement (1) : Coup de pied sauté, série de coups de poing, coups de pied au sol.
Il faut repêcher l'adversaire très tôt pour placer les coups de pied.
• Enchaînement (2) : Coup de pied sauté, uppercut, série de coups de poing.

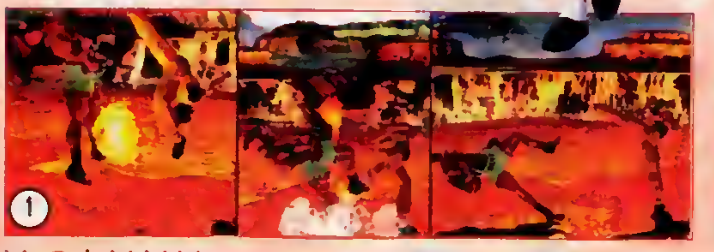


↗ ○ → △ △ △ ↓ ✕ ✕

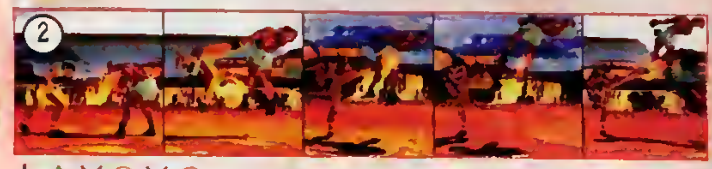
↗ ○ ↘ □ → △ △ △

Law

• Enchaînement (1) : Somersault, coup de pied bas, deux coups de pied haut.
• Enchaînement (2) : Poing bas, somersault, trois coups de pieds haut.
• Enchaînement (3) : Poing bas, somersault, poing bas, somersault.
• Projection (4) : On attrape le cou de l'adversaire, et au lieu de lui donner un coup de poing (ce qui se passe normalement), on le fait chuter face contre terre.



✕+○ ↓ ✕ ✕ ✕



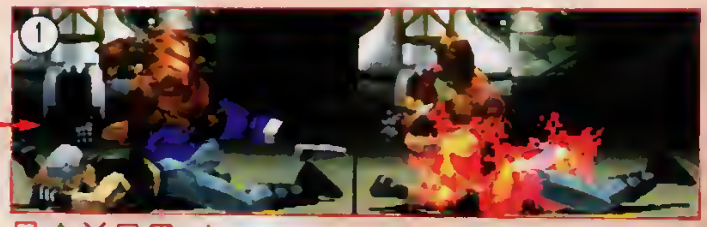
↓ △ ✕ ○ ✕ ○

↓ △ ✕ ↓ △ ✕

△+○/□ △ □+△

King

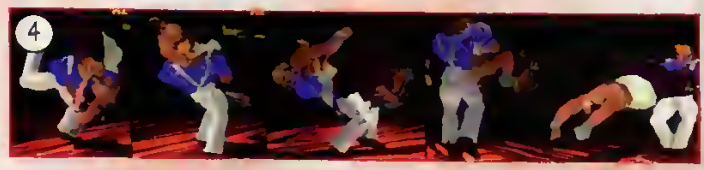
→ ↘ ✕ + △



□ △ ✕ □, □ + △

□ + △, □ ✕, □ + △ + ○

□ + △, ✕ □, ✕ + □



→ ↘ □ + ✕ / △ □, □ + △ / ✕ + ○, □ + △ / □ △, ✕ + ○ / △ □ ✕ ○

• Prise (1) : On attrape une jambe, casse le tibia, retord la même jambe et la casse une nouvelle fois (histoire d'être sûr que l'adversaire ne pourra plus remarcher).

• Prise (2) : On attrape une jambe, casse le tibia, attrape l'autre jambe pour les croiser, et on les casse toutes les deux.

• Prise (3) : On attrape une jambe, casse le tibia, et on retombe en arrière sur la jambe repliée pour la briser.

• Prise (4) : On jette l'adversaire par-dessus son épaule, on le retourne une première fois, on le retourne une seconde fois, on le soulève dans les airs pour l'écraser contre le sol et enfin on l'achève avec un giant swing. Autant l'avouer, cet enchaînement de prises est presque impossible à réaliser, mais il tue votre adversaire sur le coup. Pensez bien à effectuer les différentes manipulations du mouvement suivant dès que votre prise est amorcée (pendant que King jette l'adversaire par-dessus son épaule, vous effectuez la manipulation de premier retourné ; pendant le premier retourné, vous effectuez la manipulation du deuxième retourné ; et ainsi de suite).

Bon courage.

↓ □ ○ △

↙ □ + △ / △ ↓ □ □ (N) ○ □, □ + △

Paul

• Enchaînement (1) : Coup de coude, fauche, coup de poing. L'enchaînement le plus célèbre de Paul, et aussi un des plus efficaces.

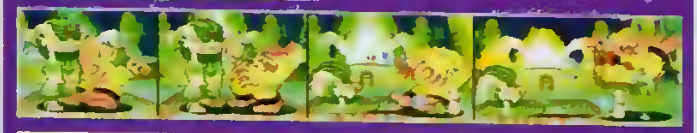
• Prise (2) : On plaque l'adversaire au sol, commence à lui administrer des coups de poing et termine en le retournant pour lui casser la nuque. La flèche noire indique que vous devez maintenir la direction. Le (N) signifie que vous devez relâcher la direction. Attention, le timing à trouver est extrêmement précis ! Pour plus de sécurité, vous pouvez — c'est la technique classique — appuyer le plus rapidement possible sur carré et triangle pour donner jusqu'à cinq coups de poing.

• Enchaînement (3) : Coup de pied sauté, uppercut, et on rabat l'adversaire au sol avec un coup de coude.

↗ ○ ↘ □ ↓ □

ANAKARIS

Enchaînement : Petit poing, poing moyen, pied moyen accroupi, pied fort accroupi. Comme d'habitude il faut, pour que les mouvements se suivent, trouver le bon timing.



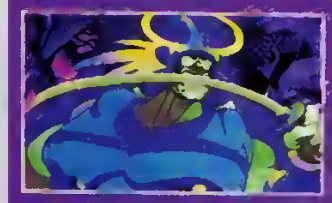
SPÉCIAL

Vortex : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

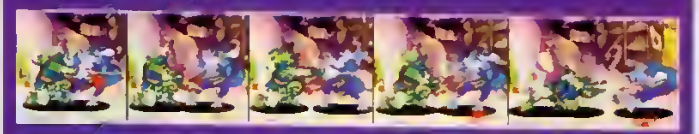
Momie Cut : Poing faible, poing faible, pied moyen, pied fort (rapidement). ↓

Elemental Blast : Pied moyen, poing faible, pied faible, poing moyen. ↓

BISHAMON

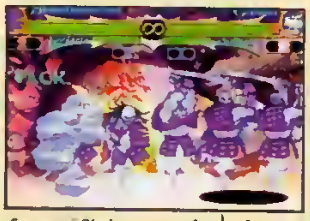


Enchaînement : Poing faible accroupi, pied faible accroupi, poing moyen accroupi, pied moyen accroupi, poing fort accroupi.



SPÉCIAL

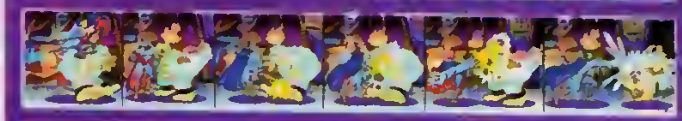
Doomed Hand : → ↘ ↓ ↙ ← + coups de poing.



Samouraï Blades : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

DEMITRI

Enchaînement : Pied moyen dans le dos, pied moyen, poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen, poing fort.



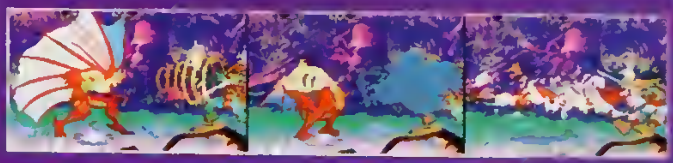
SPÉCIAL

Demon's Fire : ↓ → ↘ + coups de pied.

Demon's Throw : ↓ → ↘ + coups de poing.

AVBALTH

Enchaînement : ↓ ↘ → + poing moyen, ↓ ↘ → + pied moyen, ← → + poing fort. Pour que cet enchaînement fonctionne, il faut que le Sire Avbalth se trouve dans un coin de l'écran.



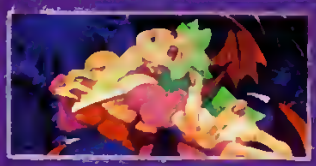
SPÉCIAL

Ray of Light : → ↘ ↓ + coups de poing ou de pied.

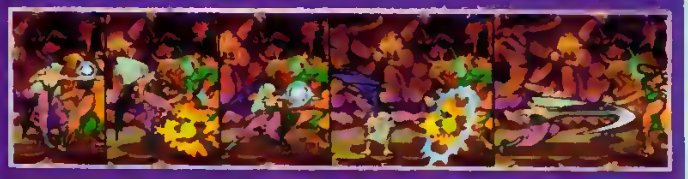
Sudden Wave : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de poing.

Bubble : → ↓ ↘ + coups de poing.

MORRIGAN



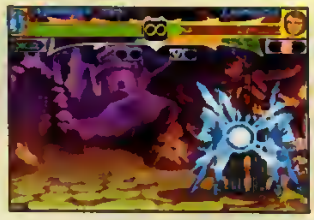
Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen accroupi, poing fort accroupi.



SPÉCIAL

Back Attock : → ↘ ↓ ↙ ← + coup de pied. Pour toucher votre adversaire, il faut que celui-ci effectue une action

Illusion 1 : poing foible, poing faible, → poing moyen, poing fort.



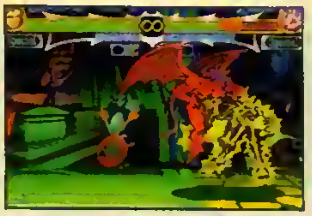
Illusion 2 : poing faible, poing faible, → pied faible, poing fort.

DONOVAN

Enchaînement : Poing faible (5 fois), poing moyen. Un enchaînement assez peu recherché, il est vrai, mais qui a le mérite d'être assez simple à maîtriser...

SPÉCIAL

Wrath of God : ← ↙ ↓ ↘ → + coup de pied.



Dragon Fly : Poing moyen, poing faible, ← pied faible, pied moyen.

LEI-LEI

Enchaînement : Poing fort en retombant, poing faible, pied faible, poing moyen, poing fort.

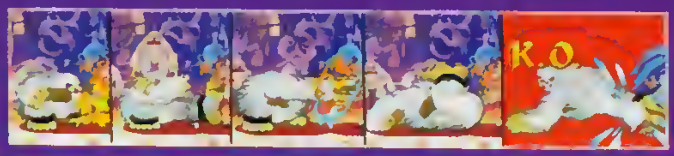
SPÉCIAL

Eorth Knifes : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

Heavy Roin : Pied faible, pied fort, poing moyen, poing moyen, ↑

SASQUATCH

Enchaînement : Poing faible accroupi, pied faible accroupi, poing moyen accroupi, pied moyen accroupi, pied fort accroupi.



SPÉCIAL

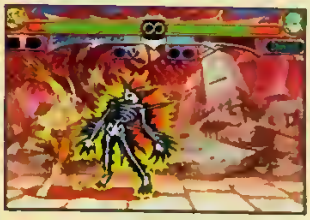
Cold Breath : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de poing.

Glacius Pool : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

ZABEL

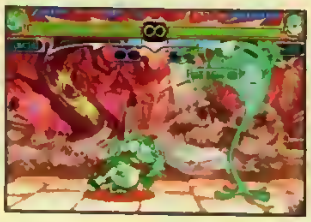
Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen accroupi, → + poing fort (deux impacts).

SPÉCIAL



Electric Shock : → ← + coups de poing.

Touch of Death : → ↘ ↓ ↙ ← + coups de pied.



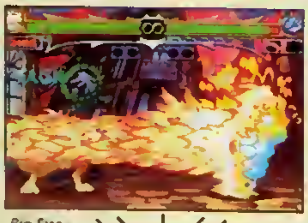
Basket Time : → ↓ ↘ + coups de poing

GALLON

Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen accroupi, poing fort.

SPÉCIAL

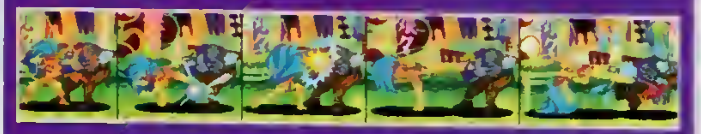
Wolf's Illusion ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.



Big Fire : → ↘ ↓ ↙ ← + coups de poing

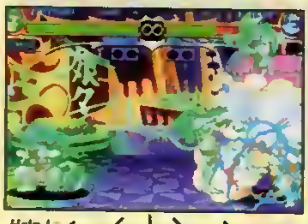
FELICIA

Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen, pied fort.



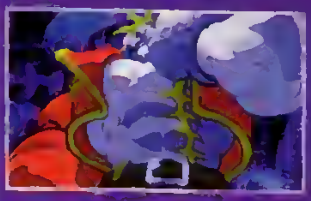
SPÉCIAL

Furious Cat : → ↓ ↘ + coups de poing.

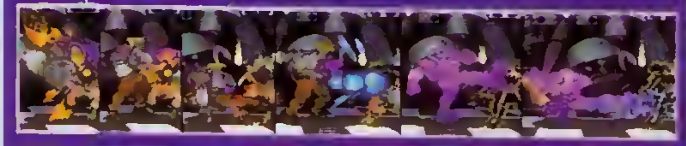


Help ! ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

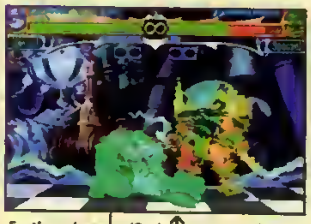
VICTOR



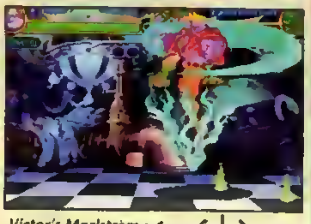
Enchaînement : poing fort en retombant, poing faible, pied faible accroupi, ← + poing moyen, ← + pied moyen, pied fort accroupi.



SPÉCIAL



Earthquake : ↓ (2 s.) ↑ + coups de poings.



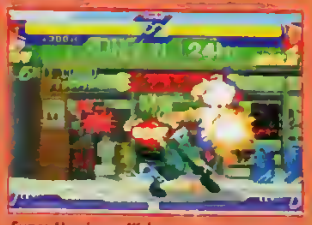
Victor's Maelstrom : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

STREET FIGHTER ALPHA

Ryu

SUPER

Super Fireball :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing.



Super Hurricane Kick :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de pied.

Enchainement 1 :
Poing fort en retombant, poing faible accroupi (deux fois), poing moyen accroupi, hadoken.

Enchainement 2 :
Pied fort en retombant, pied faible accroupi (deux fois), pied moyen accroupi, hurricane kick.

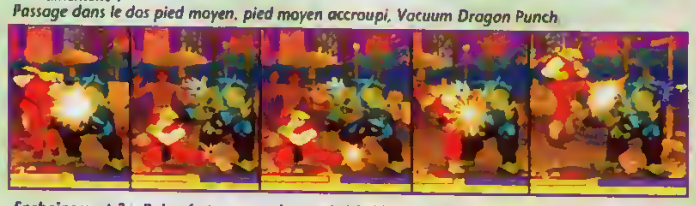
Ken

SUPER

Super Dragon Punch :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing.

Vacuum Dragon Punch
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.

Enchainement 1 :
Passage dans le dos pied moyen, pied moyen accroupi, Vacuum Dragon Punch



Enchainement 2 : Poing fort en retombant, pied faible accroupi (deux fois), pied moyen debout (un impact), hurricane kick.

Enchainement 2 :
Poing faible debout, poing moyen accroupi, pied fort accroupi.

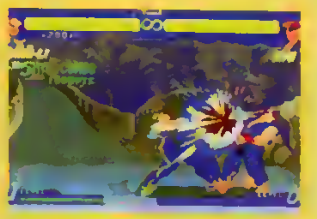
Enchainement 1 : Point fort en retombant, pied moyen accroupi, Spinning Air Kick.

Chun-Li

SUPER

Super Lightning Kick :
← (2 s.) → ← → + coup de pied.

Super Spinning Air Kick :
↙ (2 s.) ↘ ↙ ↗ + coup de pied.



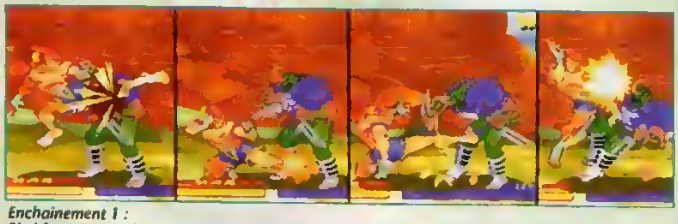
Super Kikkoken :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing.

Adon

SUPER

Super Dashing Punch
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de poing.

Super Jaguar Kick :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de pied.



Enchainement 1 :
Pied fort en retombant, pied faible accroupi, pied moyen accroupi, Jaguar Knee.

Enchainement 2 :
Pied fort en retombant, poing faible accroupi, poing moyen accroupi, Super Dashing Punch.

Charlie

SUPER

Super Kick :
← (2 s.) → ← → + coup de pied.

Super Sonic Boom :
← (2 s.) → ← → + coup de poing

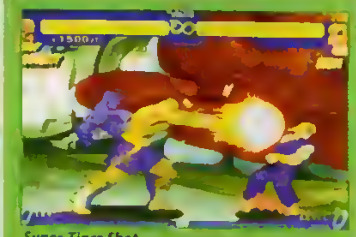
Super Flash Kick :
↙ (2 s.) ↘ ↙ ↗ + coup de pied

Enchainement 2 : Pied fort en retombant, pied faible accroupi, pied moyen accroupi, Super Flash Kick.

Enchainement 1 :
Pied fort en retombant, poing faible, poing fort, Super Sonic Boom.

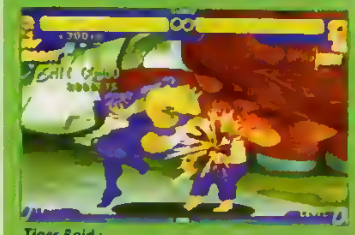
Sagat

SUPER



Super Tiger Shot :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing.

Tiger Genocide :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.



Tiger Raid :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de pied

Enchainement 1 : Pied fort en retombant, poing moyen accroupi, tiger shot.

Enchainement 2 :
Poing faible debout, poing moyen debout, pied fort accroupi (attention au timing).

Rose

SUPER

Auro Soul Spork :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de poing.

Auro Soul Throw :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de poing.

Soul Illusion :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.

Enchainement 1 : Pied fort en retombant, poing faible, Soul Spork.

Enchainement 2 : Soul Illusion (level 1), poing fort en retombant, poing fort, Auro Soul Spork (level 2).

Guy

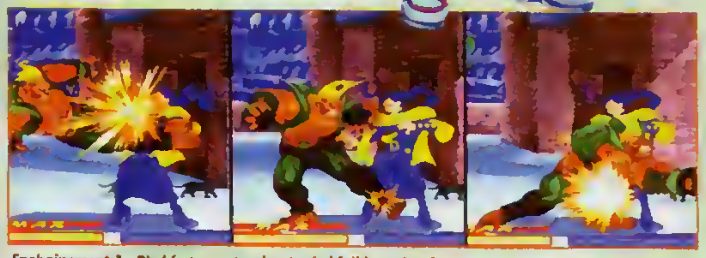
SUPER

Super Dosh Kick :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied

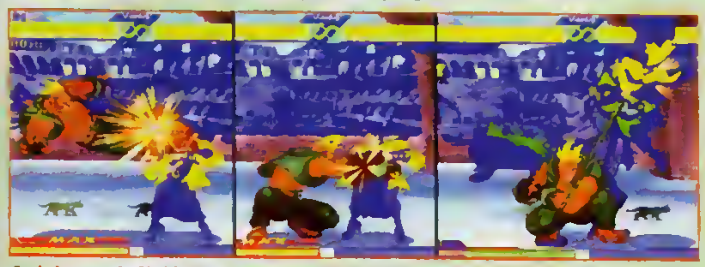
Super Air Punch :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de poing

Enchainement 1 :
Pied fort en retombant, pied faible occroupi, pied moyen accroupi, Bushin (hurricane kick).

Enchainement 2 : Pied fort en retombant, poing fort accroupi, bushin.



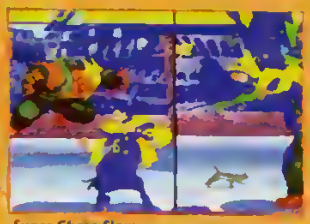
Enchainement 1 : Pied fort en retombant, pied faible, poing fort.



Enchainement 2 : Pied fort en retombant, poing moyen occroupi, Choin Slom.

Birdie

SUPER



Super Choin Slom :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.

Super Head-Butt Rush :
← (2 s.) → ← → + coup de poing.

l'arcade dépasse les bornes

Pas de titre exceptionnel ce mois-ci, mais tout de même quelques bornes dignes d'intérêt. Côté sorties françaises, les simulations de course sont à l'honneur. Avec Dirt Dash et Road Rage, les fans du genre devraient être comblés. Reste Sky Target, suite très attendue d'After Burner et, bien sûr, les news en provenance du Japon.

On les a essayées pour vous

DIRT DASH

Namco

89%

Passé maître dans la création de simulations automobiles, Namco nous fait profiter ici d'un jeu bien sympathique, guère impressionnant au niveau de la réalisation, mais qui se rattrape par son côté fun assez irrésistible. Vous disposez de trois voitures différentes, plus ou moins rapides et faciles à conduire (histoire de contenter aussi bien le débutant que l'expert), et vous devez boucler le parcours d'un circuit périlleux dans les limites de temps qui vous sont imparties. Après avoir choisi l'angle de vue qui vous convient (les classiques : intérieure ou arrière), vous partez donc sur les chapeaux de roue, jetant un coup d'œil aux sept concurrents qui vous précèdent, et à partir de ce moment, tous les coups vous sont permis. Le jeu ne s'appelle pas Dirt Dash (que l'on peut traduire par « Sale coup ») pour rien. La piste que vous suivez, comme vous allez pouvoir vous en rendre compte, ne vous autorise pas à relâcher votre attention une seule seconde. Brouillard, nuit, flaques d'eau, routes verglacées... Les concepteurs de Dirt Dash se sont apparemment fait plaisir, et selon l'importance des chocs que votre véhicule encaisse, vous pourrez voir une portière s'ouvrir ou bien carrément être arrachée.

Sous des dehors un peu rudes, cette simulation se révèle néanmoins assez « sérieuse », et le pilotage réclame une véritable dextérité. L'art du dérapage n'est pas évident à maîtriser mais vous aurez l'agréable surprise, en ratant certains virages, de découvrir un raccourci, ou en tout cas un chemin parallèle, qui vous permettra de rejoindre la piste quittée involontairement.
Au final, Dirt Dash fait donc figure d'agréable divertissement mais on regrettera, pour l'instant, que la borne ne soit présentée que dans sa version individuelle (à plusieurs, en link, ça doit être le pied !). À essayer tout de même, rien que pour le fun.

Points forts :
Des graphismes fouillés.
Les conditions de conduite très variables.
Le plaisir de jeu.

tips

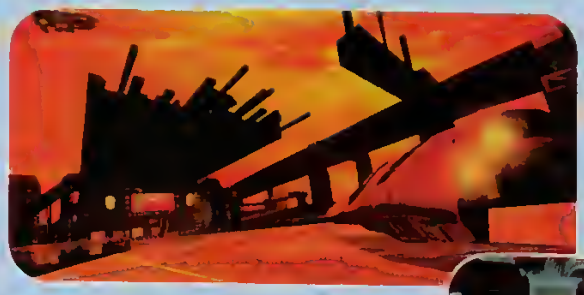
Manx TT

Voici une astuce très rigolote qui permet de changer les motos en... moutons ! Pour ce faire, à l'écran de sélection « Transmission Select » (vitesses automatiques ou manuelles), montez deux fois vos vitesses grâce au bouton Up-Down, descendez-les deux autres fois, tournez votre guidon à gauche, puis à droite, donnez un coup de frein et enfin terminez avec un coup d'accélérateur. À ce moment, un bêlement devrait se faire entendre, prouvant que le tip a bien fonctionné.

ROAD RAGE
Konami

84%

Derrière Sega et Namco, Konami joue les outsiders du jeu de course et le Road Rage qu'il nous propose aujourd'hui (connu aussi sous le nom de Speed King) se révèle, effectivement, un peu moins bon qu'un Dirt Dash ou un Sega Rally. Assez classique, le jeu propose cinq circuits plus ou moins techniques et deux véhicules (qui diffèrent par leur rapport vitesse maximale/taux d'adhérence). Faisant très fortement penser à WipEout, avec ses décors futuristes et les pointes de vitesse hallucinantes qu'il vous autorise à atteindre, Road Rage se révèle étonnamment tripant grâce à la borne d'arcade dans laquelle il est présenté (voir photo). Une fois à l'intérieur du cockpit, vous devez boucler votre ceinture (un passager peut vous accompagner), et lorsque votre bolide est en piste, vous êtes emporté dans un tourbillon, tournant dans tous les sens, les mains crispées à votre volant pour ne pas



vous laisser emporter par la vitesse de rotation de la cabine. Les sauts sont nombreux, très impressionnants, et les concepteurs du jeu, plutôt cool, font revenir votre engin sur le milieu de la piste dès que vous vous en écartez un peu trop (ce qui s'avère inévitable). On ressort un peu essoufflé de l'expérience, au bout de deux ou trois minutes de ce régime, mais le sourire béat que l'on affiche prouve bien, quelque part, qu'on a apprécié la chose (masochiste !). Ceux qui auraient surestimé leurs forces peuvent stopper net leur course en se servant du bouton « Emergency » avant que leurs pâtes bolognaises de midi ne viennent s'étaler lamentablement sur le sol de la cabine (mais bon,

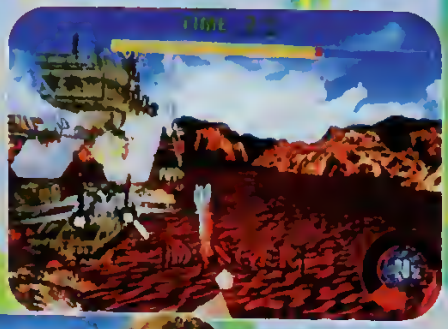
pour ça, a priori, il faut vraiment être une petite nature). Une borne sympa, mais plus intéressante pour sa forme que pour son fond...

Points forts :
L'extrême sensation de vitesse.
La borne d'arcade, dans son ensemble.

SKY TARGET
Sega

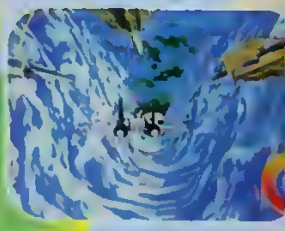
88%

Dans la lignée directe d'After Burner, Sky Target vient ravir les amateurs qui n'avaient plus grand-chose à se mettre sous la dent dans ce genre assurément un peu spécial qu'est le shoot them up. Après avoir choisi votre avion parmi les quatre mis à votre disposition — ce sont de belles bêtes, ici, pas question de se battre avec un triplan — vous traversez donc les cieux, passant au travers de nuages cotonneux qui dissimulent vos ennemis, et votre objectif consiste bien évidemment à faire le plus de cartons possibles. Pour ce faire, deux sortes de tirs sont



à votre disposition : la mitraille (tac-tac-tac... efficace seulement en courte portée) et le lock, bien plus redoutable, qui permet de balancer des missiles sur une longue distance. Les adversaires dans le ciel sont nombreux, bien sûr, mais vous aurez également fort à faire avec ceux qui vous tirent dessus depuis la mer (porte-avions) ou le sol (tanks). Pour éviter les dizaines de missiles que tous ces manants vous balancent, il n'y a qu'une seule chose à faire : bouger. Contrairement à After Burner, vous ne pourrez pas effectuer de rotations à 360 degrés, mais changer

brusquement de direction au dernier moment, alors qu'une salve est sur le point de vous atteindre, devrait suffire. Évitez seulement de laisser trop d'ennemis présents à l'écran. Fun, bien réalisé et très varié, Sky Target a donc tout pour ravir les amateurs qui joueront ici les chevaliers du ciel avec entrain. Dommage, simplement, qu'il soit un peu trop difficile. Les boss, en particulier, sont énormes et vraiment très costauds.



Points forts :
La qualité de réalisation.
Les décors variés.
Le design dément de certains boss (tank, aile volante...).

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

Capcom

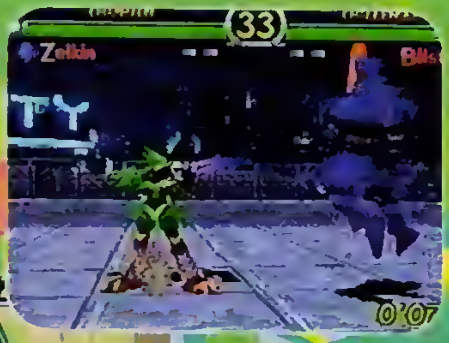
Dans la série « j'utilise au maximum la notoriété d'un titre », Capcom fait ici très fort. Non content de sortir les uns après les autres des Street Fighter, l'éditeur nous propose une espèce de clone de Tetris animé par certains des personnages de sa série fétiche (accompagnés, pour l'occasion, de protagonistes de Night Warriors). C'est ainsi que l'on retrouve Ryu (tiens donc ?), Ken

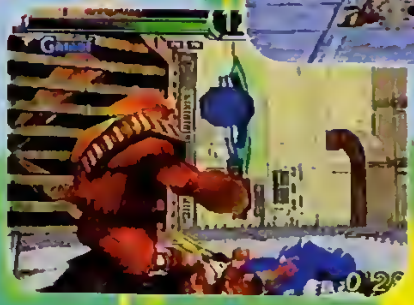
(étonnant), Chun-Li (nous allons de surprise en surprise), Sakura (SF Zero 2), Morrigan, Lei-Lei, Donovan et Felicia. Il semblerait également que Dan soit de la partie — peut-être en tant que personnage caché. L'écran de jeu, divisé en deux parties, vous autorise à vous mesurer à un adversaire au cours de parties épiques : les enchaînements de joyaux qui se superposent autorisent les combattants à effectuer des mimiques ou à s'envoyer des super pouvoirs. C'est marrant, pas révolutionnaire pour un sou, mais au moins une chose est sûre : Capcom rentabilise.

STAR GLADIATOR

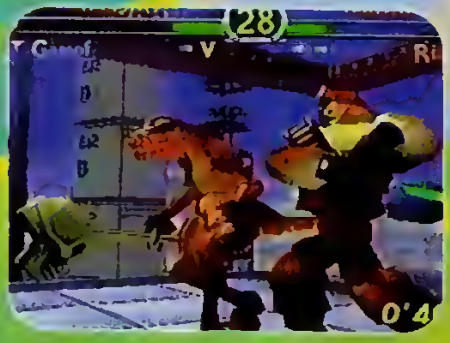
Capcom

Toujours à la recherche d'un jeu de combat ultime en 3D, Capcom travaille d'arrache-pied sur Star Gladiator. Les personnages qu'il propose, assez peu charismatiques (le genre humanoïdes bizarres, avec des reptiles, des robots...), deviennent tout de suite plus intéressants dès que l'on voit de quoi ils sont capables. Les prises et techniques de combats se révèlent en effet très impressionnantes (on attrape l'adversaire, le





balance en l'air, on saute pour lui donner un coup avant de retomber sur lui alors qu'il gît sur le sol) et c'est un plaisir de découvrir leur vaste panel de possibilités. La gestion des collisions semble fort correcte et des effets de lumière accompagnent certains coups particulièrement bien placés. Bref, Capcom innove et entre enfin dans la compétition pour ce qui concerne les jeux 3D. Son retard dans le domaine est certain mais l'éditeur, talentueux, le rattrapera sûrement...

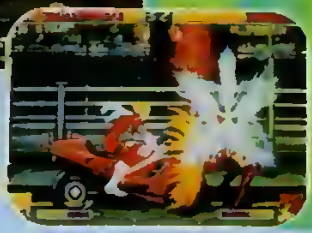


ANGEL EYES

Tecmo

Les concepteurs de Dead or Alive, jeu de combat en 3D très attendu, nous font profiter ici d'un autre jeu de baston qui a pour particularité de ne proposer que des combattantes. Représenté en 2D, Angel Eyes joue à fond la carte de l'humour et des combos. Les scènes délirantes sont en effet nombreuses — une fille se protège avec un nounours, une autre effectue une attaque avec un ballon de volley... — et Angel Eyes semble s'être fortement inspiré des jeux Capcom pour tout ce qui concerne la technique utilisée. Les enchaînements réalisables font en effet beaucoup penser à ceux de Night Warriors, et certains détails, comme la présence de « Guard cancel », ne trompent pas le joueur averti. Bref, même s'il semble assez peu novateur et pas franchement extraordinaire, Angel Eyes pourrait se révéler assez sympa à jouer.

Une rubrique réalisée par Chris.



Par l'auteur de BLADE RUNNER et de TOTAL RECALL.
Sortie au cinéma le 10 juillet.

Gagnez un téléviseur 16/9ème en participant au grand concours ATLANTA sur 3615 USGold

Entrez lég Olym

L'essentiel dans un jeu de football, c'est sa jouabilité. Vous pouvez avoir des effets graphiques et sonores exceptionnels, mais si la jouabilité ne suit pas, vous pouvez l'oublier !

OLYMPIC SOCCER excelle dans sa jouabilité et combine rapidité, fluidité et maniabilité pour vous offrir un plaisir de jeu inégalé.

Disponible été 96

PLAYSTATION™, 3DO™
SEGA SATURN™, PC CD-ROM

- Affrontez les 32 meilleures équipes du monde entier.
- Participez au véritable tournoi Olympique ou jouez en mode arcade.
- 1 à 4 joueurs simultanément pour plus d'action.
- Animation en motion capture hyper-fluides.
- Moteur 3D temps réel avancé.
- 18 angles de vue jouables.
- Joueurs et objets entièrement en 3D permettant de réaliser une multitude de mouvements : Tacles, amortis, contrôles, têtes, balonnades, volées...

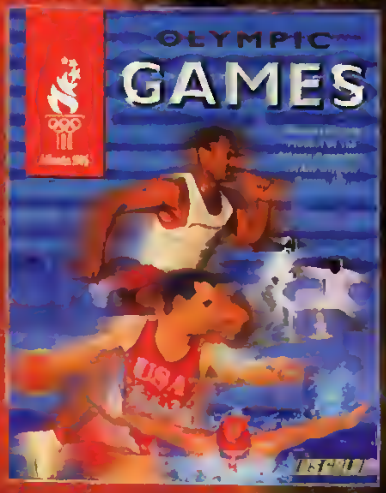
Toujours plus haut, toujours

dans la
ende
pique...

Live the Spirit

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION

PLAYSTATION™, 3DO™
SEGA SATURN™, PC CD-ROM



Pour les hommes et les femmes du monde entier qui s'affrontent au plus haut niveau de compétition, les jeux Olympiques représentent bien plus qu'une épreuve sportive.
Les espoirs et les ambitions de plus de 10 000 athlètes seront testés jusqu'aux dernières limites pour atteindre la récompense suprême dans la lutte pour la gloire, la lutte pour l'OR !

OLYMPIC GAMES vous ouvre les portes d'Atlanta 96.

- Le premier jeu multi-épreuves entièrement en 3D
- Affrontez les meilleurs athlètes de 30 pays dans le véritable tournoi Olympique ou en mode arcade
- 15 épreuves Olympiques pour jouer seul ou à plusieurs
- Jusqu'à 8 joueurs en réseau sur PC CD et sur consoles.
- Mouvements des athlètes parfaitement rendus grâce à des animations en Motion Capture.

Distribué par CentreGold Fran
8 boulevard du Général Leclerc - 92115 Cl
Tél. : (1) 41 06 36 70 - Fax: (1) 47 56-1
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD (2,23 f la min

plus vite, toujours plus fort

USGOLD

Grand Concours de l'Été Jeu Player One

LE GRAND TEST RINGARDOS DE L'ÉTÉ

Es-tu un véritable Player ? Bonne question ! Ce test très scientifique te permet de connaître la réponse à cette grave interrogation existentielle. Alors, cherche vite de quoi cocher (de préférence un crayon), et c'est parti. Tu n'as pas compris ? C'est mal barré... Bon, je reprends : coche la case correspondant à ta réponse, compte les points, lis ta solution... et puis c'est tout !

QUESTION 1
C'est le jour du départ, tout le monde s'active dans la maison. Papo finit la vaisselle, maman fait les niveaux de la voiture et ta sœur charge les valises. Ta grand-mère devrait arriver d'ici peu. Toi, tu :

● ... regardes DBZ, en priant ta sœur de faire moins de bruit avec les roulettes des valises.

■ ... vérifies de n'avoir oublié aucune cartouche de Game Boy.

✚ ... tu vas brûler un cierge à l'église pour que ta grand-mère arrive en retard au rendez-vous.

QUESTION 2 :
Sur l'autoroute, première heure de bouchon. Papo s'énerve, maman enlève ses chaussures, ta sœur écrit déjà à ses amies et grand-mère n'a pas loupé le rendez-vous ! Toi, tu.

✚ ... chantes : « Chauffeur si t'es champion, appuie sur le champignon ! » pour énerver un peu plus ton papounet.

● ... entames une partie de Zelda sur Game Boy

■ ... descends de la voiture, pour taper l'incruste dans le car, juste derrière, rempli de Suédoises.

QUESTION 3 :
Pause-pipi sur l'aire de repos « Au lutin qui ngale ». Ta sœur part chercher quelques plantes pour son herbier, maman tente de masser le dos de papa et grand-mère ronfle à l'arrière. Et toi ?

✚ Tu vas acheter des bonbons pour l'haleine que tu fourreras, discrètement, dans la bouche de ta grand-mère.

■ Tu vérifies si l'on peut trouver le dernier *Player One* dans la station-service.

■ Tu réveilles un routier pour voir s'ils sont vraiment sympa.

QUESTION 4 :
Vous êtes enfin arrivés à Pouilly-sur-Plage. Ton papa fonce dans le hamac pour se reposer, ta sœur décharge la voiture, ta maman relève ton papa qui vient de se croûter du hamac et ta grand-mère dors toujours à l'arrière de la voiture avec vingt bonbons à la menthe dans le bec. Et toi, que fais-tu, jeune ami ?

✚ Tu vas rejoindre ton copain Bamabé dans votre cabane en bambou (votre QG de l'été), pour préparer un sale tour à ta grand-mère.

● Tu fonces te planter devant la télé car tu ne veux pour rien au monde manquer DBZ.

■ Tu avoues à tes parents que tu as oublié (sans faire exprès) tes devoirs de vacances.

QUESTION 5
Ah ! le premier jour de plage. Ton papa travaille ses abdos avec une bière bien fraîche. Maman essaie de comprendre quelque chose à ton Player One. Ta sœur ramasse des coquillages pour son herbier, mais qu'est-ce qu'elle est bête, celle-là ... et ta grand-mère dort sous le parasol car elle très sensible au soleil. Et toi, tu vas nous dire ce que tu fais ?

● Tu expliques à ta maman qu'il faut retourner le magazine dans l'autre sens.

■ Tu arraches ton *Player One* des mains de ta maman, pour faire le gentil test que Didou a fait rien que pour toi !

✚ Tu badigeonnes ta grand-mère (qui pionce la bouche ouverte) avec de l'huile d'olive et tu lui retires le parasol... discrètement !

QUESTION 6 :
Toute ta famille vient de partir manger une petite friture « Au marin qui sent

Voilà ! Toi tu profites de ce moment pour lire ton Player One
Pamela Anderson (une habituée de Pouilly-sur-Plage) arrive près de toi, s'allonge sur ta serviette et te demande de lui mettre de la creme dans le dos. Qu'est-ce que tu fais ?

✚ Tu caches ton slip de bain Mickey et tu balances ton seau et ta pelle, ni vu ni connu.

● Tu lui colles une tarte, et lui expliques que la prochaine fois que ses mamelles huilées frôlent ton *Player One*, tu lui refais le portrait !

■ Tu prends son numéro de téléphone et tu l'envoies le plus vite possible à Didou (au 19, rue Louis-Pasteur, à Boulogne-sur-Seine. France).

QUESTION 7 :
Fin de journée, la petite famille flâne en ville. Et paf ! vous tombez sur un glacier. Trois parfums au choix : chocolat, vanille et, bien sûr, fraise. Tu as droit à deux boules (gentil, le papa .). Tu prends quoi ?

✚ Vanille-chocolat.

■ Mangue-nougat.

● Un chewing-gum DBZ.

QUESTION 8 :
Manque de bol, même à Pouilly-sur-Plage, il y a un musée. Vous partez donc pour une visite culturelle au Musée du marin qui sent l'ail et qui foit des tableaux

✚ Tu essaies de vendre ta grand-mère à des Japonais, en la faisant passer pour une sculpture de Dali.

● Tu pousses le guide dans l'escalier et tu accuses ta sœur.

■ Tu es déjà dans la salle d'arcade qui se trouve, pile-poil, face au musée.

QUESTION 9 :
Sur la plage, tu reconnais Ino, le roi du manga et du ciné chez Player One, qui squotte à quelques mètres de toi (décidément, que de beau monde à Pouilly-sur-Plage !) Que fais-tu ?

● Tu lui demandes si ce n'est pas lui qui jouait le rôle du bassiste dans *Hélène et les garçons.*

■ Tu files lui acheter un pack de Budweiser avant même qu'il t'en fasse la demande.

✚ Tu le branches avec ta grand-mère, en lui assurant qu'il est le fils de Pascal Sevran.

QUESTION 10 :
Dejà l'heure du retour, tout le monde est un peu tristounet. . Et toi, alors ?

■ Tu t'en moques, car qui dit rentrée, dit nouveau *Player One.*

✚ Le voyage du retour n'est pas un problème, vu que ta grand-mère a été rapatriée par Europ Assistance.

● Tu refuses de partir tant que l'épisode de DBZ n'est pas terminé !

QUESTION 11
(subsidiaire) :
Tu viens de finir ce test. Comment l'as-tu trouvé ?

■ Génial, giga-drôle mais cela ne t'étonne pas de la part de *Player One.*

✚ Nul, cela t'ennuie à mourir ce genre de jeux débiles (attention ! si tu coches cette case, tu vas sûrement paumer le gros lot... On t'aura prévenu, gamin !)

● Tu viens de comprendre que c'était un test et tu reprends tout depuis le début.

COMMENT INTERPRÉTER TES RÉPONSES

Bon, maintenant on comptabilise les croix, les carrés et les ronds. Et on lit uniquement le paragraphe pour lequel on a le plus de signes. Pour les « bubuliens », j'explique plus simplement : toi lire la réponse ou toi avoir plusieurs fois le même signe. Exemple : si toi avoir une majorité de ronds, toi lire réponse « ronds ». Toi avoir convenablement assimilé la complexité de l'opérotion ?

TU AS OBTENU UN MAXIMUM DE CROIX

Ferme vite ton *Player One* et demande à tes parents de t'accompagner chez un psy. Tu as apparemment de gros problèmes avec ta grand-mère, et cela doit remonter à ta petite enfance : une couche mal changée, un bonbon refusé ou alors c'est peut-être lorsqu'elle te nettoyait le visage avec un mouchoir qu'elle avait préalablement humecté avec sa salive. Bref, tu dois exorciser tout ça pour profiter pleinement de ta douce mamie.

TU AS OBTENU UN MAXIMUM DE RONDS

Tu es un bon lecteur, mais tu n'es pas encore digne d'être un véritable Player. Pense à laisser tomber un peu San Goku et intéresse-toi aux filles plutôt ! Les jeux vidéo, les mangas, c'est bien gentil, mais bon, il y a plein d'autres choses passionnantes dans la vie comme... heu... Si, je suis sûr qu'il y a plein de trucs, regarde par exemple les... Bon, allez, d'accord, vas jouer.

TU AS OBTENU UN MAXIMUM DE CARRÉS

Bienvenue dans le clan des Players ! Alors, toi, pas de doute, tu es des nôtres. Bon, pas la peine non plus de te pointer à la rédac dès demain, mais tu peux espérer fouler un jour de tes petits pieds l'épaisse moquette de nos locaux. Tu aimes les jeux vidéo, mais aussi les autres plaisirs de la vie. Tu sais être serviable et, crois-moi, dans la presse, c'est plus qu'un bon point : c'est un véritable atout ! Allez, bonne fin de vacances, mon frère, et que la farce soit avec toi !

TU AS UN MAXIMUM DE TRIANGLES

Alors, toi, t'as vraiment rien compris, car il n'y avait pas de triangle ! Un conseil : creuse un trou assez profond dans le sable et colle-toi la tête dedans. Demande à quelqu'un de t'ensevelir et ne nous casse plus les... pieds !

COMPTE TES POINTS !

Question 1	●	■	✚
Question 2	■	●	✚
Question 3	✚	●	■
Question 4	✚	●	■
Question 5	●	✚	✚
Question 6	■	●	✚
Question 7	■	✚	●
Question 8	✚	■	●
Question 9	✚	■	✚
Question 10	■	●	✚
Question 11	■	●	✚

Les jeux « rigoringardos »

SAURAS-TU RECONNAÎTRE LA CONSOLE ?

Voila trois photos de Tintin au Tibet.. Quelles sont les versions Megadrive, Super NIntendo et Game Boy ?

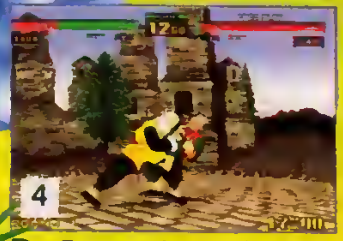
C'EST QUOI, CE BIN'S ?

Un petit malin a mélangé toutes les légendes. À toi de les replacer sous les photos correspondantes.

A : Sympa la petite illustration pendant le chargement !

B : Violent mais technique.

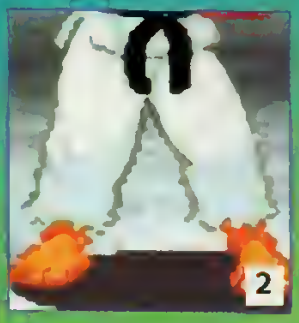
C : Bonjour, M'sieur le poisson !



D : Encore un jeu pour bourrins !

QUI SAIT QUI C'EST ?

Sauras-tu reconnaître les héros de jeux vidéo sur ces trois photos. Oui ? On veut des preuves ! Note le nom du perso que tu penses avoir reconnu.



PROBLÈME PROBLÉMATIQUE DE MATHÉMATIQUES

Didou commence le test d'un jeu à 16 h 32 et il doit le rendre le lendemain à 8 heures et 29 minutes. Il en est à la moitié, lorsque Wolfen arrive avec International Super Star Soccer Deluxe. Sachant que Pythagore et Archimède s'en sont contrefichus toute leur vie, et que le train Paris-Bordeaux de 22 h ne tient pas dans une baignoire, à quelle heure Didou rendra-t-il finalement son test ? (tu as droit à une marge d'erreur de deux jours.)

de Player One

REBUS

Retrouve le cri de guerre de l'inénarrable Wolfen lorsqu'il est en colère !

LA FAMEUSE QUESTION SUBSIDIAIRE

(qui cosse toujours l'ambiance)
Où se trouve Pouilly-sur-Plage ?

BON À DECOUPER

Envoie toutes tes réponses (si tu veux nous renvoyer le test photocopié, c'est avec plaisir mais en option) à :
Player One
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Nous nous ferons une joie de mettre le tout à la poubelle ! Non, partez pas, je rigole !
Bien sûr, on lira tout et — qui sait ? — tu sera peut-être l'un des dix grands gagnants des cadeaux « ripoux » dont personne ne veut à la rédac... Mais non, là aussi, c'est une blague !

Renvoie tes réponses avant le 10 août 1996

RÉPONSES :

1/ Sauras-tu reconnaître la console ?
Photo 1 : ..... Photo 2 : ..... Photo 3 : .....

3/ Qui sait qui c'est ?
Photo 1 : ..... Photo 2 : ..... Photo 3 : .....

2/ C'est quoi, ce bin's ?
Photo 1 : ..... Photo 2 : ..... Photo 3 : ..... Photo 4 : .....

4/ Le problème problématique de mathématiques
.....

5/ Rébus .....

6/ La fameuse question subsidiaire (qui casse toujours l'ambiance)
.....

Dans la liste ci-dessous, coche le cadeau que tu souhaites recevoir en cas de victoire.

☐ La casquette Konami

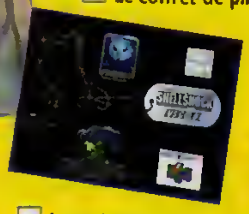
☐ Le tee-shirt Gex, de Crystal Dynamics

☐ Le baladeur stéréo de sport

☐ Le sac de plage E3

☐ Le ballon de basket dédicacé par Mutombo

☐ Le coffret de pin's



☐ La malette de Conrad, héros de Fade to Black

☐ Le sac à dos Nintendo 64

☐ Le tee-shirt Street Fighter Alpha, de Capcom

Motor Toon Grand Prix 2

PlayStation

Motor Toon a été l'un des tout premiers jeux à sortir au Japon pour la PlayStation. Il y a de cela 18 mois. Bien mignon, le jeu souffrait des défauts récurrents aux jeux édités par Sony, à savoir un sérieux manque de profondeur et une durée de vie bien légère. Avec cette nouvelle mouture, l'éditeur nippon semble vouloir faire oublier ses erreurs de jeunesse.

Pour les nouveaux, rappelons que Motor Toon 2 est un jeu de course de voiture d'inspiration « cartoonienne ». L'introduction donne d'ailleurs très bien le ton : présentation des héros et démonstration de leurs talents de pilote, entrecoupée par quelques scènes en images de synthèse, le tout sur fond de musiques typiquement japonaises scandant d'entraînante « Go ! Go ! Motor Toon ! ». Le CD vient à peine d'être lancé et déjà, le joueur est conquis...

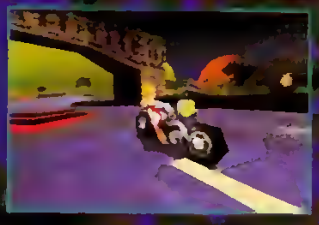
Lors de son premier changement, MT2 propose de jouer sur un seul circuit, au volant d'un des cinq bolides disponibles, ou de se lancer dans un championnat comportant, lui, cinq circuits. C'est seulement en passant par ce dernier que les courses deviendront accessibles. Alors pas d'hésitation, on plonge sans plus attendre dans le grand bain...

Gulliver House comporte un bref passage dans un rayon de lumière, entre les fleurs et les papillons virevoltants.

Le départ est lancé « à la Daytona », mais la comparaison s'arrête là. La plupart des voitures ont des yeux, et se dandinent en se déformant au gré des virages ! Toutes ont un caractère visuel très marqué qui se retrouve dans leur comportement et performances. Quant aux circuits, ils sont tout aussi délirants, enchaînant sauts, ponts, épingles et tunnels dans des décors aussi enfantins que somptueux. L'évolution au sein de ces mondes insol-

Les sauts constituent des manœuvres très délicates. Le danger : retomber hors de la piste.

Des machines délirantes

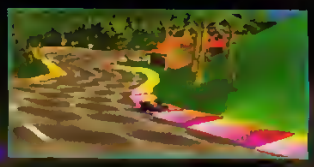


lites est un feu d'artifice de chaque instant, étalant mille et une couleurs dans une représentation en 3D qui n'en finit pas d'éblouir nos yeux brillants d'émerveillement. Enfin, l'animation touchant la perfection et les folles musiques on ne peut plus appropriées achèvent de mettre le joueur K.O., des fois qu'il en redemande.
Avec une réalisation aussi aboutie, vous allez être vert si je vous dis que le jeu est nul et injouable, non ? Bon, alors,

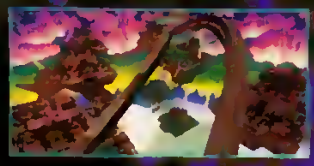
Sur la piste étoilée

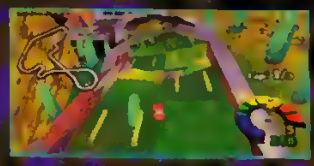
TOON VILLAGE

TOON ISLAND 2

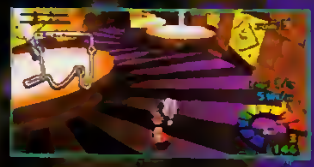


CRAZY COASTER





GULLIVER HOUSE 2



HAUNTED CASTLE

Les goodies

Lorsqu'on enclenche l'option Turbo, une traînée d'étoiles accompagne l'accélération foudroyante.

Kart plane largement sur MT2. Sur la piste, sont en effet disséminées des dalles jaunes procurant une option à quiconque y roule. Missiles, boules de feu, bombes, mines, déformateurs temporels, poids de 32 tonnes, et champignons hallucinogènes sont autant d'armes susceptibles de combler les lacunes de votre pilotage, mais que les concurrents savent aussi exploiter à merveille. Ne comptez toutefois pas trop dessus, car dans les deux derniers des cinq niveaux de difficulté, les options sont inutilisables. Il faudra donc trimer quelque peu pour gagner les championnats, mais le jeu en vaut la chandelle. Jugez plutôt : à chaque victoire à un niveau de difficulté donné, un « goodie » est gracieusement offert au joueur. D'abord, vous aurez accès à trois véhicules supplémentaires. Ensuite, chaque circuit pourra être parcouru à l'envers, mais dans des décors différents. Dans un troisième temps, un mode Combat de tank, un peu nul il est vrai, apparaît. Dans la foulée, c'est un jeu de bataille navale qui se révèle ! Enfin, mais parce que c'est vous et que vous avez une bonne tête, vous pourrez lancer Motor Toon Grand Prix 2. Il s'agit d'un mini-jeu comportant un circuit de MT2 légèrement modifié afin de permettre à une Formule 1 et à une voiture de Nascar (stock-car) d'y rouler, et sur lequel on peut jouer en mode Time Attack (course au record) au volant de l'un de ces deux bolides. Encore une fois, la jouabilité excellente permet de se faire plaisir à conduire ces engins très délicats, pour de profiter, en outre, d'angles de vues aussi grandioses que dans MT2.

Vous croyez peut-être tout savoir à propos de ce jeu ? Et pourtant, personne ne vous a parlé de la possibilité d'enregistrer de très nombreux replays de vos courses sur memory card (15 replays occupant 2 cases). C'est fini ? Non. La boîte du CD contient un autre CD, qui n'est autre qu'une copie spéciale du jeu permettant de jouer en link sur deux PlayStation, et ce avec un seul jeu. Une première ! À vous les parties endiablées avec votre meilleur pote sur Motor Toon 2, le jeu que vous allez vite acheter avant que je m'énerve ! D'ailleurs, il est prévu en France pour septembre. C'est pas beau la vie ?

Milouse

je le dis ou je le dis pas ? OK, je ne dis pas que c'est nul et injouable, parce que d'abord, à chaque fois que je dis ça il m'arrive un malheur, et que, ensuite, ce ne serait pas vrai, et que mentir, c'est mal ! Surtout que là, c'est tout le contraire : le jeu est super jouable. Et il n'est même pas nul. C'est vous dire si on a eu chaud...

À propos de chaleur, l'humeur de Mario

Motor Toon Grand Prix 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

textes
ANGLAIS

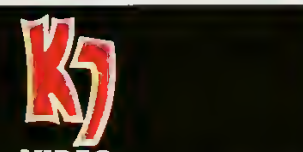
genre
COURSE D'ARCADE

Graphismes originaux et superbes.
L'action est intense.
Les surprises.
Le second CD livré.

Les collisions entre les véhicules sont trop rigides.

À chaque passage sur une dalle jaune, on gagne une pièce servant à lancer le tirage au sort d'une option.

Une petite animation bien sympathique ! En mode Expert, il faudra beaucoup de rigueur pour la voir apparaître.



Toutes les nouveautés

Nombreuses références PAL/SéCAM

K7 VIDEO		K7 VIDEO	
Street Fighter II	139 f	Yugen Kasha vol 3	109 f
MOLDIVER 1 à 3	139 f	Pallabor 1 ou 2	139 f
Megalopolis 1 à 4	99 f	RG Veda	139 f
ROUJIN Z	135 f		
APPLESEED	139 f	GUYVER attaque zoanoide	139 f
THE COCKPIT	165 f	GUYVER la genese	139 f
PLASTIC LITTLE	139 f		
MAPS 1 à 2	139 f	Bodomar vol 2	139 f
Tenshi Muyo 1 à 3	139 f	Eightman	159 f
			165 f
		Love City	159 f
Macross + vol 2	149 f		165 f
Porco Rosso	149 f	Slow Step vol 3	139 f
Youth Under arrest Vol 2	149 f	Final Fantasy 2	139 f
Les [illegible]	149 f	Bubblegum Crisis 3	129 f
Black Jack	159 f		129 f
	39 f		
Ranma 1/2 Vol 3	139 f		
Kojiro Vol 4	165 f		149 f
	165 f		130 f
Chasseurs de rêves The Hard	139 f	Salamander	119 f
Ren la légende verte 2	139 f		165 f
Kenin Haiden vol 2	139 f		149 f

K7 INT-18 ANS

Nombreuses références PAL/SéCAM

Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL	139 f	Me Sorcière Rei Rei 2	119 f
SHIN ANGEL	119 f	Urotsokodoji 3 vol	139 f
SHIN ANGEL	119 f	Possession Diaphane	149 f
Anges des T[illegible] 2	139 f	Phantasme Dr[illegible]	149 f
Urotsokodoji	[illegible] vol	[illegible]ave et S[illegible]	149 f
MILLE METEO	139 f	[illegible]ssée [illegible]	149 f
Ogenki clinic	[illegible]	Fetha	139 f
Dragon Pink	[illegible]	TWIN DOLLS 3	139 f
[illegible]	[illegible]	Les Poupées de vice	139 f
		Mission extrême	139 f

CADEAUX UNE SURPRISE et le catalogue de tous nos produits pour toute commande*

CD ORIGINAUX

Street Fighter II [illegible]	[illegible]
Street Fighter [illegible]	[illegible]
Ghost in the Shell	279 f
[illegible] Gaishun n° Marcadia 2 CD (1 - 2)	249 f [illegible]
Hausicaa	149 f
(La vallée du vent)	
CAT'S EYES	135 f
City Hunter	235 f
(The secret S[illegible])	
Kimagure [illegible]	235 f
(Mars et Cie original [illegible])	
St Seiya 1996	[illegible]
(Sound Collection)	

ART-BOOK

Art Book DBZ [illegible]	15[illegible]

GOODIES

P Card 29 ([illegible])	70
Power level 17 ([illegible] 10)	48

JEUX DE ROLES

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Middle Earth	[illegible]
Middle Earth	[illegible]

X-FILES

[illegible]	[illegible]
The Shirt (XL) 6 modèles	139 f
Casquette	120 f
Porte de [illegible]	[illegible]
Tracking Cards	16 f
CD original	239 f
(Sound Track the X-Files)	

NOUVEAUTÉS

NOUVEAUTÉS

NOUVEAUTÉS

[illegible] à dernière la prochaine commande*

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet	35 f	Classeur 80 cartes	29 f
Trading collection 10 sachets	320 f	Classeur 80 cartes par 6 :	19 f
Hero collection n°4 le sachet	27 f	Classeur de luxe	149 f
Hero collection n°4 10 sachets	245 f	Trading Collection DBZ GT le sachet (Aout)	30 f
Cardass n°27 par 1 :	5 f	Pogs (Officiel Japon) par 6	6 f
Cardass n°27 par 10 :	48 f	K7 DBZ du 1 à 11 (l'unité)	119 f
Power level 17 par 1 :	5 f	Pgs 4 K7 DBZ	399 f
Power level 17 par 10 :	48 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité)	139 f
Remi Card DBZ par 1	5 f	Anime Comics DBZ de 1 à 15	60 f /vol
Remi Card DBZ par 10	49 f	Mangas DBZ de 1 à 42	29 f /vol
Remi Card Divers Japanim par 1	5 f	Mangas DBZ Français 1 à 9	37 f /vol
Remi Card Divers Japanim par 10	48 f	Art Book DBZ vol 1-3-5-6-7	139 f /vol
Laser Card's par 1	7 f	Art Book DBZ vol 2-4	150 f /vol
Laser Card's par 10	60 f		

PROMOS

Magic homeland (boost) 10 sachets	90 f
Power Level 15 ou 16 (x10)	25 f
Cardass DP 25 ou 26 (x10)	25 f
Pogs Officials Japon (x6)	9 f
Manga Sailormoon Jap 1 à 12	29 f /vol

EROTIQUES INT-18 ANS

COPIE CARTE D'IDENTITE OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à [illegible]	58 f /vol	SIGNIFIANT	250 f
Go Go Videl	120 f	[illegible]	[illegible]
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f /vol	TABOO	150 f
Q & I 1 à 5	58 f /vol	MINK	200 f
VISIONARY 1 à 10	58 f /vol	Moon Moon Candy	200 f
DBX	149 f	Artworks Of Fairytale	199 f
Sailor X	149 f	CAN CAN BUNNY	120 f
Private Psycho Lesson	50	Dragon Knight 4	200 f
Chiraku	85 f	LYCEENNE (U JIN)	280 f
Dark Wirbel 1 à 2	80 f /vol	Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Saint Seya 1 à 4	69 f /vol
Slam Bunk 1 à 4 (movies)	69 f /vol
Street Fighter II (movies)	69 f /vol
St Fighter II Vict cav ser1 à 2	75 f /vol
Yuyu Hakusho (JR) 1 à 2	69 f /vol
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f /vol
Blue Seed 1 à 4	79 f /vol
Tenshi Muyo cav série 1 à 7	120 f /vol
Tenshi Tv ser film comic 1 à 3	99 f /vol
The ghost in the shell	130 f

EROTIQUES FRANCAIS

Conspiracy	69 f
Ogenki Clinic 1	69 f
Cammy X	149 f
Angel 1 à 3	46 f
Dark Wirbel	69 f
Kaori Paradise	69 f
Angel 4	49 f
Ogenki Clinic 2	89 f
Count Down	69 f

MANGAS JAPONNAIS

Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol	39 f /vol	Outlanders 1 à 8	39 f /vol
BASTARD 16 vol	39 f /vol	Pallabor 1 à 22	39 f /vol
[illegible]EYES 18 à 20	52 f /vol	RG Veda 1 à 10	50 f /vol
CITY HUNTER 35 vol	39 f /vol	Usho et Tora 24 à 28	40 f /vol
SAILORMOON 14 vol	39 f /vol		
YUYU HAKUSHO 19 vol	39 f /vol		
RASH 2 vol	39 f /vol		
ORANGE ROAD 18 vol	39 f /vol		
DNA 2 5 vol	39 f /vol		
SAINT SEYA 29 vol	39 f /vol		
GUNNM 9 vol	50 f /vol		
STREET FIGHTER GAG BATTLE	75 f /vol		
DRAGON QUEST 32 vol	39 f /vol		
ZETMAN 1 vol	39 f /vol		
Cobra 1 à 10	80 f /vol		
Crying Freeman 1 à 9	50 f /vol		
Dominion 1 à 2	80 f /vol		
Ghost in the Shell	100 f		
Dragon Pink 1 à 3	80 f /vol		
Gon 1 à 3	53 f /vol		
H2 1 à 12	39 f /vol		
H2 13 à 16	40 f /vol		

ART · BOOKS

Phantasm	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Tir Na Sorcha	220 f
Dragon Quest	250 f
The Analyses of ghost in the shell	180 f
Setsuna	180 f
Legend of crystals (the movie)	120 f
Intron depot art work	240 f
Magami Paradise	195 f
You're under arrest	140 f
SNK World II	280 f
Ghost in the shell (roman album)	150 f
Dragon quest aventure of dai	76 f
Ten Shi Muyo Ryo oh Ki part II	140 f

MANGAS FRANCAIS

Exodus Créatures	[illegible]	[illegible]	45 f /vol
Genocyber	[illegible]	[illegible]	55 f
GON 1 à 2	39 f /vol	[illegible]	30 f /vol
GUNNM 1 à 5	39 f /vol	[illegible]	[illegible]
KIRO	59 f	Elle	39 f
L'autoroute du soleil	85 f	Dr KOH	59 f
Habitant de l'infini	59 f	Le chien Blanco	59 f
L'homme qui marche	39 f	[illegible]	59 f
Porco Rosso 1 à 3	62 f /vol	Vaeiber Saga vol 1	89 f
Ranma 1/2 vol 1 à 6	40 f /vol	Vampire Miyu 1 à 2	69 f /vol
Sailormoon 1 à 6	40 f /vol	AD Police	89 f
Assaffe Dance 1 à 2	70 f /vol	Lunivers des Mangas	125 f
TAKERU 1 ou 2	69 f	Le trou bleu	59 f
Cyber Weapon Z 1 ou 2	75 f	Au nom de la famille	59 f

REVENDEURS .....CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :

VIDEO SERVICE DISTRIBUTION

B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20

Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**

Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 30/09/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel

Bon de Commande

à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 13-07) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

N° Carte Bancaire (16 numeros) : ..... expire à fin : .....

Mode de Paiement :
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ C.Remb(+39f) ☐ CB

Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : .....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
Signature :

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*

36 69 07 74

Code Média : 13

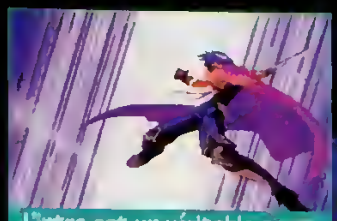
Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !

Over the World

Saturn

Sword & Sorcery

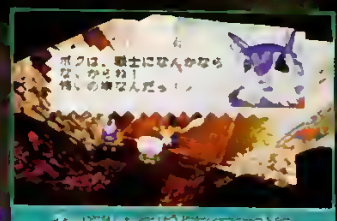
Ces jours-ci, le Japon a la chance de découvrir le nouveau RPG signé Micro Cabin, l'équipe de développement qui a pour carte de visite l'excellent Rigloid Saga (Myotaris en France). Contrairement à ce que laissaient croire certaines images, Sword & Sorcery n'est pas une suite de Rigloid Saga ni même un jeu basé sur la même interface. Il ne trouve que, dans son ensemble, la progression se déroule de façon plus traditionnelle et que les combats sont sensiblement simplifiés par la disparition de l'aspect wargame qui caractérisait Rigloid Saga. Toutefois, l'intégralité de l'animation reste à base de 3D mappée. Que ce soit en ville ou lors de vos phases d'aventure, vous disposez d'une bonne demi-douzaine de vues 3D différentes. Les décors intérieurs et extérieurs sont hauts en couleur et offrent un réel plaisir de jeu. Au niveau des textes, c'est bien entendu du japonais mais, pour une fois, cela n'est pas un obstacle, au point de vue jouabilité du moins car en ce qui concerne le scénario c'est toujours la même rengaine : incompréhensible. Dans les commerces, les objets sont accompagnés d'icônes permettant de reconnaître d'un coup d'œil une armure, un heaume, une arme, etc. De plus, de petites flèches indiquent si l'objet concerné augmente ou diminue vos caractéristiques. Il en va de même dans les menus Équipement : pour une fois, c'est le rêve ! Durant les phases de combat, la caméra passe sur un angle rappelant la 3D isométrique. votre groupe est placé sur la gauche de l'écran et les adversaires sur la droite. Vous effectuez les déplacements de vos personnages le long de la bordure gauche de l'écran et déterminez l'action qu'ils vont effectuer. Une animation à base de zooms illustre la résolution de l'assaut. Il faut savoir que les personnages sont d'une stupidité sans borne : ils ne prennent pas la peine de contourner les obstacles pour aller au contact des monstres ! Au lieu de cela, ils tapent sur l'arbre, le rocher ou n'importe quoi d'autre. Il convient donc de les placer dans un axe leur permettant d'aller au contact des monstres sur une trajectoire rectiligne. Enfin,



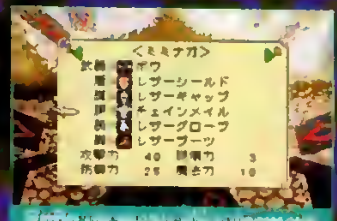
L'intro est un véritable court métrage animé qui devrait ravir les amateurs de mangas et d'animés nippons.

La bande en vert clair (à gauche de l'écran) représente la zone de déplacement de vos personnages.

Autant que faire se peut, écourtez la durée des combats contre les boss en balançant les sorts les plus puissants.



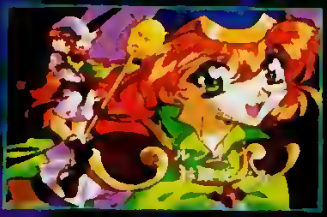
Tous les dialogues clés apparaissent accompagnés du visage de l'orateur. Très pratique.



Enfin un menu d'équipement gérable malgré les textes japonais ! On remercie Micro Cabin d'avoir pensé aux icônes.

Les personnages

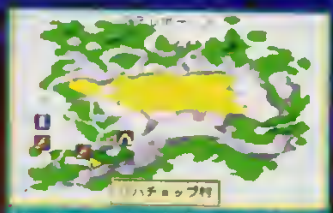
L'intro du jeu est une OAV assez bien conçue au cours de laquelle on découvre tous les protagonistes.



selon l'arme qu'ils ont en main, ils peuvent frapper un ou plusieurs adversaires (un avec l'épée, deux ennemis alignés avec l'arc, etc.). Pour finir, la progression se révèle assez linéaire et les dialogues importants sont systématiquement illustrés par les visages des créateurs. Bref, si jouer à un RPG sans comprendre le contexte ne vous dérange pas, Sword & Sorcery vous assurera de longues heures d'aventure.

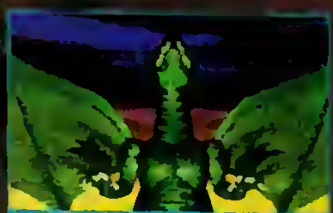
Wolfan

Ouvrez vos yeux, ce n'est pas si souvent qu'un jeu en 3D mappée offre une telle variété de couleurs.



Un des sorts de la magicienne vous permet de vous déplacer rapidement d'un site à un autre.

Le jeu est doté d'une notion de jour et de nuit. À la tombée du jour, un de vos persos se transforme en loup-garou.



Décidément, les japonais aiment beaucoup les dragons ! Remarquez, ce n'est pas pour nous déplaire.

Sword & Sorcery

date et lieu de sortie	DISPO JAPON
éditeur	MICRO CABIN CORP.
genre	RPG
texte	JAPONAIS

Les animations 3D.

L'un des rares RPG japonais accessibles aux occidentaux.

Un jeu assez linéaire.

Les vues

Les différentes vues proposées sont toutes très jouables à l'exception de la caméra VR1 (proche de la vue suggestive), avec laquelle chaque changement de direction du personnage s'accompagne d'une rotation à 90 degrés. Crispant à la longue !

Depuis le temps qu'on attendait un DBZ qui innove, notre patience est enfin récompensée. Finie les éternels combats en 2D, cette fois, les capacités des nouvelles consoles ont réellement mises à contribution et c'est dans un univers 3D immense que vous évoluez. Trente-quatre des personnages les plus connus de la série sont ici à votre disposition, et ils s'affrontent au cours de combats sans merci, volant sur des centaines de mètres après avoir encaissé un coup, s'écrasant sur le sol en le faisant trembler... On retrouve vraiment, pour une fois, l'esprit de la série, et les fans devraient être aux anges.

Bon, ça c'est la vision idyllique des choses. La vérité, malheureusement, est tout autre. Pourtant, tout ce qui est dit précédemment est vrai. Rejouons. L'univers en 3D ? Vous l'avez. Votre personnage peut se balader vers l'avant, l'arrière, les côtés... La liberté est totale. Simplement — détail qui a son importance — votre personnage et les arènes qui constituent le décor ne sont pas en 3D. Ce sont des sprites, dessinés sous plusieurs angles pour ce qui concerne les persos (c'est un minimum !), et le rendu est tout sauf extraordinaire. En ce qui concerne le nombre faramineux de personnages, il faut d'abord savoir que vous n'en avez que sept à votre disposition normalement. C'est en terminant le mode Story et en important vos combats que le nombre de combattants disponibles augmente. Libérez de l'espace mémoire sur votre console si vous voulez valider vos sauvegardes. Autre « détail qui tue », les personnages disposent tous de la même palette de coups puisque, en fait, les combats se résument à des échanges anarchiques de coups de poing et de pied (il suffit d'appuyer comme un fou sur un bouton pour que les coups s'enchaînent) qu'il est possible de contrer sous certaines conditions. L'emploi de boules d'énergie est également possible (là encore, tout le monde a les mêmes) et seules les super attaques diffèrent d'un personnage à l'autre. Manque de tol, ces

Les boules d'énergie se balancent par dizaines. Se les prendre à bout portant est fortement déconseillé.

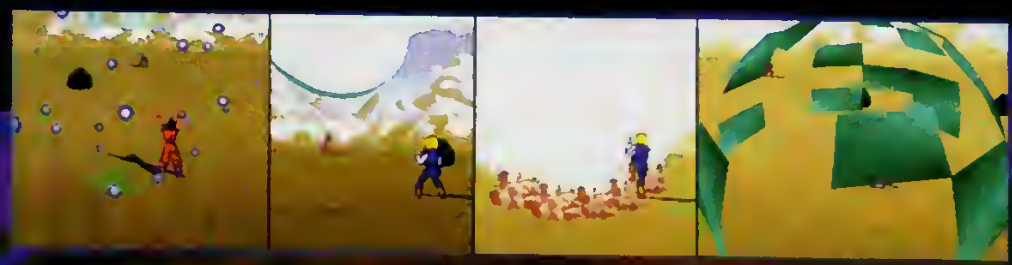
Saturn/PlayStation

Dragon Ball Z

Présentation

Comme on l'observe souvent avec les jeux développés sur les machines 32 bits, vous aurez droit à une présentation en images de synthèse de toute beauté. Sympathique, mais ce n'est que de la poudre aux yeux...

Ici, Vegeta vient de se prendre un enchaînement de vingt coups. Joli score, Goku !



Victoire !

Lorsque vous prenez un avantage décisif sur votre adversaire, vous pouvez admirer votre personnage effectuant un super pouvoir souvent très impressionnant. Dommage que l'on ne garde pas la possibilité de les invoquer en cours de jeu !

attaques se déclenchent toutes seules lorsque vous avez pris l'avantage sur votre adversaire. Autrement dit on se retrouve avec 34 protagonistes mais Krilin et Gogeta, par exemple, possèdent exactement les mêmes capacités. Quelque part, on se dit que c'est un peu dommage. Et on, vénérable sage populaire, a parfaitement raison.
Avec ce nouveau DBZ, les gens de chez Bandai nous prouvent, une fois de plus, qu'ils sont incapables de nous proposer un jeu qui fasse honneur à la série mythique qu'est Dragon Ball. Il y a des fois où je me dis qu'ils feraient mieux de céder leur licence à un éditeur doué qui ne se servirait pas uniquement d'un nom pour essayer de vendre son produit. Mais bon, la poule aux oeufs d'or n'est pas morte et ce DBZ est assez flashy pour plaire, cette fois encore, à la plupart des fans (soupir). En tous cas, je vous aurais prévenu.

Chris
las, mais las...

Lors d'une partie à plusieurs, c'est l'ordinateur qui vous assiste. Mais vous pouvez l'aider vous aussi.

L'écran de sélection des persos, très réussi, autorise des combats à six participants.

Dragon Ball Z

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	BANDAI
textes	JAPONAIS
genre	COMBAT

Un univers en 3D assez bien géré.
Des finishs impressionnants.

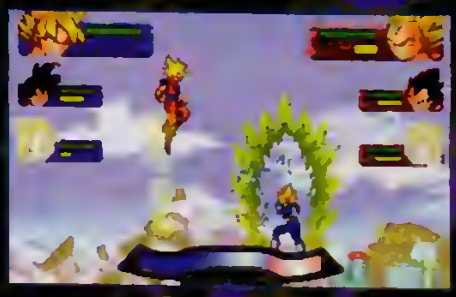
Les persos possèdent tous les mêmes coups.
Combats brouillons.
Un jeu peu intéressant et vite lassant.

Match spécial : les trois Goku contre les trois Vegeta. Les paris sont ouverts...

Saturn vs PlayStation

Le jeu, quasi identique sur les deux machines, se distingue sur PlayStation par des effets de transparence assez réussis (on a droit à une simple trame sur Saturn). Néanmoins, l'aura qui entoure les personnages et la finition du jeu en général semblent plus réussis sur Saturn. Cette dernière version emporte donc le match de comparaison d'une courte tête.

PlayStation



Saturn

Iron Storm

Saturn

Bien que les wargames d'inspiration médiéval-fantastique fleurissent au Japon, très peu d'entre eux parviennent chez nous. Dans la gamme historique, les passionnés occidentaux ont eu l'occasion de découvrir un Panzer General (PlayStation) retraçant la Seconde Guerre mondiale sur tous les fronts européens. Aujourd'hui, la Saturn se dote à son tour d'un véritable wargame historique sur le même thème, mais mettant en scène la totalité des conflits du Pacifique à l'Atlantique et de l'Asie à l'Europe, avec textes et menus en anglais !

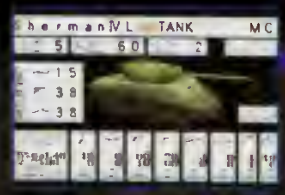
Avant chaque scénario, un briefing vous explique les objectifs à atteindre pour être déclaré en condition de victoire ou de défaite. Dans la plupart des cas, la capitulation de l'ennemi survient lorsque son ou ses quartiers généraux sont détruits dans le laps de temps imparti (décompté en jours ou plus exactement en tours de jeu). Vous déplacez chacune de vos unités sur une carte en 2D quadrillée par des hexagones. On retrouve alors les traditionnelles notions de wargame telle que les potentiels de déplacement, d'attaque, de défense, zones de contrôle, portée d'arme, etc., le tout résumé assez succintement dans la doc. Lorsque vous arrivez au contact d'ennemis, vous avez le choix entre attaquer, vous retrancher, etc. En cas d'accrochage entre diverses unités, la résolution des combat (ajustée en fonction du terrain bien sûr) s'accompagne de multiples animations en 3D mappée qui arrachent vraiment les tripes de la Saturn. Bref, Iron Storm dispose de tous les arguments pour séduire les stratèges en herbe et sa simplicité d'accès le met à portée des néophytes. Toutefois, nul ne sait si ce jeu sera commercialisé chez nous. Toujours est-il que si c'est le cas, le softs ne sera probablement pas traduit. Donc, si vous êtes un passionné de wargame, et plus généralement de jeux de stratégie, n'hésitez pas à vous procurer la version américaine avant que les boutiques soient en rupture de stock...

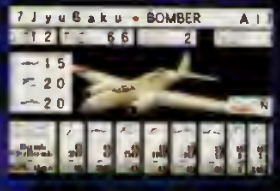
La troisième bataille de la campagne nippone vous conduira à Pearl Harbor. Impossible de ne pas triompher.

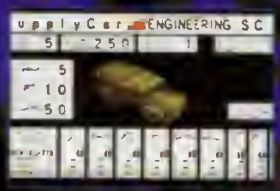
Général Wolf

Gros plan sur l'armement

En consultant les fiches signalétiques de vos unités, vous découvrirez leurs caractéristiques techniques. Vous apprenez notamment contre quel type d'ennemis votre unité se montre la plus efficace (en attaque comme en défense), quelle est son autonomie en carburant, etc.







Toujours en mode Campagne, la situation géopolitique mondiale est résumée entre chaque bataille.

L'artillerie est très efficace en combat indirect. Au contact d'ennemis, cela se passe beaucoup moins bien.

D-Day

Les batailles s'inspirant de situations historiques réelles, certaines d'entre elles seront à 95 % perdues d'avance selon le camp que l'on incarne. Cela concerne les forces alliés lors de l'invasion du Benelux et de la France en 1940. Le débarquement de Normandie est une situation assez équitable au cours de laquelle les alliés doivent impérativement bien gérer les premiers tours de jeu. Dans le cas contraire, les puissances de l'Axe réorganisées risquent d'opposer une farouche résitance à mesure que vous avancez vers l'est. Du coté du Pacifique, la campagne de l'Empire nippon propose des scénarios assez faciles du moins au début (L'invasion de la Manchourie, Pearl Harbor...)

Iron Storm

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA

éditeur
WORKING DESIGNS

textes
ANGLAIS

genre
WARGAME

Un wargame très accessible...

... malgré une doc superficielle.

Les animations

Comme tous les wargames, de quelque type qu'ils soient, Iron Storm est doté d'une option permettant de voir ou non les animations de résolution des combats. Pour une fois, elles sont tellement impressionnantes et variées qu'on ne se lasse pas de les découvrir et de les revoir.

PlayStation/Saturn

Skeleton Warriors

Voilà un jeu qui a des chances de satisfaire les amateurs de beat them all, dont Jean Rémi fait partie (voir le Courrier des lecteurs PO n° 65). Vous incarnez le prince Lightstar, et vous cassez de l'ennemi à l'aide de votre épée. Grâce à elle, vous pouvez lancer différentes attaques, plus ou moins puissantes. Mais ce n'est pas tout : quand vous tuez les ennemis en question, ils laissent des icônes qui, lorsque vous les récupérez, vous offrent des armes spéciales, de l'énergie vitale, ou encore des vies supplémentaires. Cet arsenal spécial vous sera fort utile quand vous serez face aux boss. Jusque-là, c'est plutôt classique. Ce qui l'est moins, ce sont les graphismes, un subtil mélange de sprites 2D et de décors 3D à tomber par terre. Les mouvements du perso sont également bien rendus. Votre objectif est d'accomplir quatre missions composées de plusieurs niveaux. Pour rompre un peu la monotonie, vous effectuez un stage bonus en 3D entre chaque mission. Chevauchant votre skytike, vous devez récupérer des icônes en évitant de vous faire descendre par les vaisseaux ennemis. À la fin de chaque mission, vous devrez vous mesurer aux inévitables boss. Bien que ceux-ci ne soient pas extrêmement difficiles à vaincre, je vous conseille de réserver vos armes spéciales pour cet affrontement. Car la route est longue, et vous ne bénéficiez d'aucun continue pour terminer le jeu ! À bon entendeur...

Dion
...Squelet-Dion.

Quand vous avez vaincu un boss, vous avez droit à une scène cinématique de toute beauté.

Skeleton Warriors

date et lieu de sortie
DISPONIBLE ÉTATS-UNIS
éditeur
PLAYMATES
textes
ANGLAIS
genre
BEAT'EM ALL

Les graphismes.
Les stages en 3D.

Un seul joueur.
Ni sauvegarde ni continue.
L'action parfois confuse.

Malgré sa taille très impressionnante, ce boss n'est pas difficile à battre.

Au cours de vos périgrinations, vous récupérez des armes très performantes.

Mis à part ces graphismes moins fins, la version Saturn est quasiment identique à celle disponible sur PlayStation.

Quelques mois après la sortie de Dahamut Lagoon (de Squaresoft), Nintendo contre-attaque avec un Fire Emblem II assez réussi. Ce RPG matiné d'une bonne couche de stratégie reprend le principe de jeu développé dans la saga de Shining Force. C'est-à-dire que le jeu est basé sur les combats plus que sur l'aspect recherche. Dit comme ça, Fire Emblem II peut paraître bourrin mais c'est loin d'être le cas puisque le jeu repose sur de solides bases de wargame. L'action se déroule sur d'énormes champs de bataille de qualité nettement supérieure à ceux de Dahamut Lagoon ou même de Shining Force. En revanche, les sprites symbolisant vos unités sont minuscules et manquent fatalement de détails. Les deux belligérants tiennent chacun des positions et, selon le scénario, il convient de défendre son château ou de déloger l'occupant en limitant les pertes au maximum. Concrètement, un tour de jeu se divise en deux phases où chacun des deux camps déplace une à une toutes ses unités. Après chaque déplacement, des animations somptueuses viennent illustrer le déroulement de la bataille. Il faut savoir que le type de terrain sur lequel se trouve l'unité au moment de l'assaut a énormement d'incidence sur l'issue du combat. Ainsi, une unité stationnant sur une aire fortifiée peut bénéficier d'un ajustement de + 30 % sur sa caractéristique de défense, tandis que celle se déplaçant sur une route aura un malus de 10 %. La clef de la victoire réside dans votre faculté à terminer un tour de jeu en replaçant systématiquement vos unités à couvert ou, du moins, le plus souvent possible. Enfin, pendant les combats, on assiste couramment à des dialogues entre plusieurs héros permettant ainsi de faire évoluer la trame du scénario (que les textes en japonais ne permettent pas d'apprécier à sa juste valeur !). Donc, une fois n'est pas coutume, nous avons affaire à un jeu de rôle très intéressant mais difficilement accessible pour les Occidentaux. Dommage.

Walfen

Fire Emblem II

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NINTENDO
textes	JAPONAIS
genre	RPG/STRATEGIE

L'aspect tactique.
Les musiques.
Les décors.

Les textes en japonais.

Super Nintendo

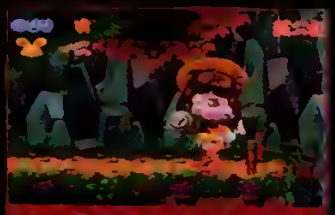
Fire Emblem II

Une situation délicate : les forces ennemies, un dragon en tête, marchent sur votre château faiblement défendu.

Le type de terrain influe sur les caractéristiques des forces antagonistes. Cela peut être à votre avantage, ou pas !

Keyou You Geki Tai vous glisse dans la peau d'une petite fille aux longs cheveux blonds coiffée à l'aide d'un pétard. Un look très particulier du genre de Great Giana Sisters, un très vieux clone de Mario apparu sur Amiga. Pas la peine de vous raconter l'histoire par le menu, le principe du jeu est archi-connu : il s'agit de progresser de niveau en niveau, en battant les monstres afin d'arriver jusqu'au boss de fin... Bref, aucune surprise de ce côté-là. Les surprises concernent plutôt les moyens mis à votre disposition pour parvenir à vos fins. Au départ, vous ne disposez que de vos frêles mimines pour faire face à l'ennemi. Mais, très vite, vous obtiendrez une marteau, un arc, un parapluie et tout un tas d'objets hétéroclites dont l'utilisation peut varier en fonction de vos besoins. Sachez tout de même que vous ne pouvez porter qu'un seul objet à la fois. Le choix sera cornélien à certains endroits !

Graphiquement, Keyou You Geki Tai ressemble légèrement à Goemon Gaiden. On trouve des temples, des bouddha et une végétation inspirée du Japon traditionnel.



Sacré p'tit bout de femme ! La voici qui soulève une énorme statue (au prix d'une petite grimace quand même).

Aucun doute, c'est beau et varié. Viennent se greffer à tout cela des musiques plutôt mignonnes, une jouabilité honorable et une tripotée de niveaux. Keyou You Geki Tai vient combler un vide dans la logithèque saturnienne qui dispose encore de peu de jeux de plate-forme corrects.

LeRou

Keyou You Geki Tai
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
VICTOR
textes
JAPONAIS
genre
PLATE-FORME
Une héroïne marrante. Un genre rare sur Saturn.
Ça sent le « déjà joué ».

Saturn

Keyou You Geki Tai

Le Crabe aux pinces d'or (rouge), en version japonaise. Impressionnant, le boss !

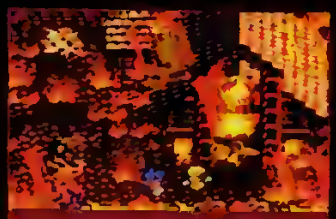
Une bourrasque de vent terrible emporte les ratons laveurs. Une scène mignonne et amusante.

Over the World

Décidément, au pays du Soleil-Levant, Squaresoft est l'un des éditeurs parmi les plus productifs en matière de jeux de rôle. Son nouveau KRG s'appelle Treasure Hunter G et, pas de surprise, le cru de ce millésime est excellent.

À première vue, Treasure Hunter G a tout d'un jeu de rôle classique. Vous incarnez deux frères qui partent à la recherche de leur père disparu après avoir joué les Indiana Jones... Les déplacements s'effectuent en 2D pour passer à une somptueuse gestion du mode 7 sur la carte du monde. L'idée fondamentale du jeu repose sur un système de combat qui n'est pas sans rappeler celui de Bahamut Lagoon ou Fire Emblem II (dont il est question dans cette rubrique) ou, plus proche de nous, de la saga de Shining Force. En d'autres termes, cela signifie que Treasure Hunter G se caractérise par d'importantes notions de wargame. Aussi complexe que soit ce système de combat, il n'en demeure pas moins assez accessible et facile d'accès. Durant les confrontations, chaque personnage dispose d'un potentiel de points d'action qui permet d'utiliser un objet, de combattre, se déplacer, etc. Il va de soi qu'un déplacement entouré d'alliés ne posera pas de problème tandis que, à proximité d'ennemis, votre potentiel subira un important malus, ce système ayant pour but de simuler l'opposition active de vos ennemis. Toute la partie touchant aux combats peut être assimilée assez vite, malheureusement, la gestion du matériel vient tout gâcher. En effet, la liste de l'équipement n'étant pas accompagnée d'icônes permettant de distinguer en un coup d'œil une armure d'un objet ou d'une arme, on passe le plus clair de son temps à faire des expériences. La perte de temps passée à tester les effets de tel ou tel objet n'encourage pas à passer outre le fait que l'histoire demeure, à la base, incompréhensible pour le public occidental.

Wolfen



L'un des événements incontournables du jeu est l'incendie de votre ville natale.

Treasure Hunter G

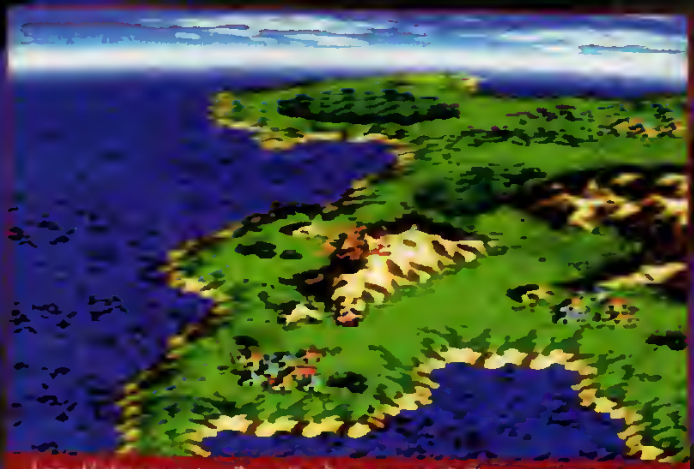
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARESOFT
textes	JAPONAIS
genre	RPG

+ Les musiques. Le système de combat.

– La langue nippone. La gestion du matériel.

Super Famicom

Treasure Hunter G



Les déplacements d'un site à un autre s'effectuent sur cette carte générée de façon remarquable par le mode 7.

Le terrain des combats est divisé en cases. Selon leur couleur, celles-ci occasionnent plus ou moins de malus à votre personnage.

Over the World

Sega Ages

machine
SATURN
éditeur
SEGA
Texte
JAPONAIS

Sega Ages vous propose deux jeux composés chacun d'une série de mini-jeux. Puzzles, quizz et petits jeux d'actions sont disponibles. Un pot-pourri lamentable, doté d'une réalisation en-

dessous de tout. Bref, c'est grave (et ça coûte la peau des fesses !). Si vous le croisez, changez de trottoir.

Leflou

Metal Black

machine
SATURN
éditeur
VING
Texte
JAPONAIS

Ce shoot them up ne propose rien d'intéressant, à part peut-être son système de méga-tir. En récoltant certains bonus, vous augmentez le contenu de la jauge du méga-tir. Quand vous voulez, vous déchargez ce tir, plus ou moins puissant selon le remplissage de la jauge, sur les ennemis. Pendant ce temps, vous pouvez continuer à récolter des bonus afin que la jauge ne se vide pas. Plus fort : si vous utilisez le méga-tir sur un boss, celui-ci réplique par le sien. Il faut alors ramasser plein de

bonus pour battre son tir d'abord et le toucher, après. Moi ça me fait penser à DBZ et ses histoires de kaméha bidule ! À part ça, le jeu est nul et très moche, ne l'achetez surtout pas, même pour l'histoire du tir à la DBZ !

Bubu

Darius 2

machine
SATURN
éditeur
TAITO
Texte
JAPONAIS

Ce jeu de tir est un antique jeu d'arcade. Et la version est donc belle comme une borne d'arcade... des années quatre-vingt ! Que dire de plus sur ce jeu dépassé ? Ah, si ! Signalons l'existence d'un étrange système de zoom. Si vous voulez l'image en plein écran, il faut la zoomer. Mais vous ne voyez alors plus que la moitié de l'action ! Pour tout voir, il faut donc contre-zoomer. Mais vous vous retrouvez alors avec une image 16/9e et des sprites riquiquis ! En fait, il faut changer de vue en cours de jeu, suivant l'action (vous pouvez choisir un angle intermédiaire). Signalons enfin que la suite de ce jeu, Darius Gaiden, est déjà dispo en version française, et qu'elle est bien meilleure...

Bubu

Offre spéciale

Abonne-toi et reçois en cadeau :

1 CD SHURIKEN*

La compilation des meilleures musiques de films mangas.
Versions originales en japonais.

+ 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »**

**valeur : 27 F

* pour tout abonnement d'un an ou avant le 28 août 1996 et dans la limite des stocks disponibles.

11 numéros + 2 super cadeaux

320 F seulement

(ou 256 F + 770 Crédits Player)

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/CD AB - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Téléphone : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris-RP, composez le 16)

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

11 numéros + 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection » + 1 CD Shuriken*
320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player).
Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :
+ 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

Je joins un chèque de ..... La Tranche de Mayer à l'ordre Cardon.

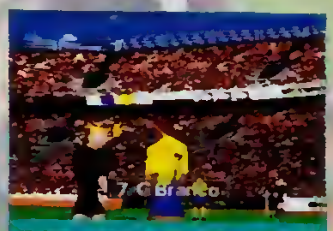
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)
Signature obligatoire (des parents pour les mineurs)

US GOLD
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
Olympic Soccer
Médaille d'or des jeux de foot sur 32 bits
Poster des Jeu
Interview
Sébastien Flute :
un archer en or
Historique
Les JO ont 100 ans !
US Gold, éditeur
officiel des Jeux
Dossier réalisé par les athlètes
Chon, Mahalia et Robby.
Olympic Game
15 discipline
d'un réalism
à toute épreuv
402

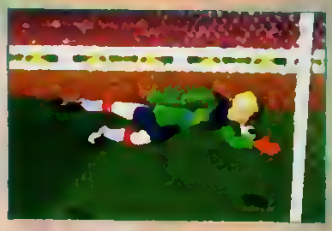
OLYMPIC SOCCER

US Gold, détenteur du label officiel des JO d'Atlanta, nous convie à participer à l'épreuve de ballon rond. Son Olympic Soccer peut prétendre à la plus haute marche du podium des simulations de foot sur 32 bits.

Si le premier jeu de foot édité par US Gold, Fever Pitch, était loin d'être réussi, il en va autrement de ce nouveau produit. Voyons d'abord les différents modes de jeu disponibles. Ils sont au nombre de quatre. Le mode Amical permet de disputer un match sans enjeu, l'Arcade est en fait un mini-tournoi se déroulant sur six tours et qui se joue uniquement contre la console (vous pouvez tout de même jouer à plusieurs dans la même équipe). Plus sérieux, le mode Olympique met en compétition les seize équipes (Argentine, Australie, Autriche, Belgique, Brésil, Chine, République tchèque, Danemark, Espagne, Russie, Finlande, France, Allemagne, Angleterre, Écosse et Pays de Galles) participantes dans leurs groupes respectifs. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner à loisir les équipes que vous souhaitez voir s'affronter. Enfin, le mode Ligue est un petit championnat auquel

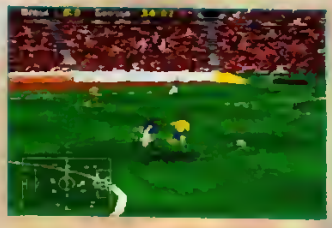


L'arbitre de champ n'intervient pas très souvent. Mais lorsqu'il se manifeste, ça ne rigole pas !



L'INTRO

Comme dans Olympic Games, la séquence d'intro joue l'alternance : un gamin jongle dans la rue et, parallèlement, la même action se déroule dans un stade. Ici, la dimension historique du sport a été laissée de côté.



peuvent prendre part de deux à seize formations parmi les trente-trois disponibles. Notez que la totalité des formations n'est disponible qu'en mode Amical ou Arcade. Les options, représentées par de petites icônes, sont assez complètes.

TECHNIQUEMENT CORRECT

Côté technique, il faut savoir que les graphismes sont à base de polygones avec très peu de textures

Le curseur, placé sous forme d'une flèche sous vos joueurs, vous indique la direction du but adverse.

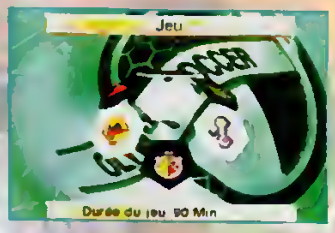
ajoutées. Cela paraîtra peut-être un peu léger, mais c'est suffisant, et franchement moins gênant que dans Olympic Games. C'est un choix que les programmeurs ont fait de manière à pouvoir privilégier la vitesse de l'animation et la jouabilité. Les mouvements des persos quant à eux ont été réalisés à l'aide de la motion capture, mis à part certains mouvements particuliers, comme les têtes plongeantes, qui offraient un meilleur résultat en étant dessinés sur ordinateur. On peut dire que le résultat est plutôt probant, car l'animation est d'une vitesse et d'une fluidité fort appréciables. Côté son, il faut noter que les commentaires sont très bien adaptés à l'action, et aussi très enthousiastes; ils mettent une sacrée ambiance ! Les bruitages sont, dans l'ensemble, bien réalisés.

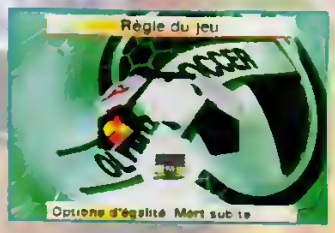
METTEZ LE FEU !

Non seulement les mouvements des persos sont fluides, mais ils sont également nombreux (une vingtaine). De ce fait, vous pourrez développer un style relativement riche et varié, bref faire du beau football ! C'est une qualité essentielle pour les mordus de ballon rond. Entre les passes

Un menu d'options complet

Les options vont permettre aux plus acharnés d'entre vous de disputer un véritable match de 90 minutes ! Dans ce cas, le score final risque d'être élevé.
Olympic Soccer prend en compte les nouveaux règlements ; vous pourrez ainsi choisir la manière de terminer une rencontre avec les prolongations ou bien avec la règle de la mort subite.
Lors des prolongations, la première equipe qui marque est déclarée vainqueur. Cependant, si à la fin du temps supplémentaire, aucune équipe n'a marqué, on a recours pour départager les prétendants à la médaille aux traditionnels tirs aux buts.

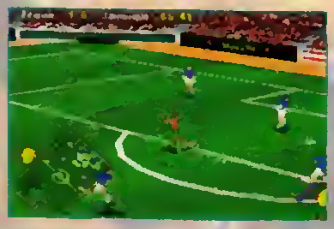




Lorsque vous vous trouvez placé en attaque, la tête reste une valeur sûre.

LES TIRS AU BUT

Une balle se déplace rapidement en changeant de trajectoire. Elle indique l'endroit où ira se nicher le ballon. Après, il s'agit de tirer au bon moment !



LES VUES

En mode Replay, vous pouvez déplacer la caméra à l'aide des flippers. En cours de jeu, vous avez le choix entre six angles (de la vue aérienne à celle au ras du sol), déclinables sur trois vues du terrain (de face, incliné en diagonale et de côté), soit un total de dix-huit angles de vue. La vue à environ 50° et de côté semble être la plus jouable, car vous voyez ainsi vos partenaires et pouvez construire vos actions en fonction du jeu de l'équipe adverse.

LdF a fondu !

« Officiellement, Olympic Soccer est une excellente simu de foot. Officieusement aussi ! Il contient tous les coups du football. Il est le seul à posséder des touches spéciales pour exécuter des une-deux ravageurs et des centres au millimètre. Quel confort pour l'amateur éclairé de ces joutes modemes ! Olympic Soccer est le meilleur remède contre la frustration de ne pouvoir suivre les exploits de notre équipe nationale à Atlanta. Il a tous les atouts pour figurer sur la plus haute marche du podium des foot 32 bits. »

Allez, la France !

L'équipe de France Espoir a été qualifiée pour les jeux olympiques. Cette formation comporte nombre de jeunes joueurs de talent (Makélélé, Monce, Pires...) que l'on devrait retrouver au plus haut niveau dans quelque temps. Dans son groupe du onze tricolore, on trouve la Finlande, la Russie et l'Espagne, vainqueur de l'épreuve en 1992. Espérons qu'il saura se qualifier pour la phase finale, de manière à finir en beauté cette grande année pour le football français !

En fonction de son poste, vous pouvez demander à chacun de vos joueurs d'appliquer une tactique précise.

courtes, les passes longues, les amortis de la poitrine, les une-deux au ras du sol ou aériens, les retournés acrobatiques, les talonnades et les différentes têtes, il y a de quoi faire. Vous pourrez construire des actions vraiment impressionnantes et élaborées. Un autre moyen de surprendre le gardien consiste à donner de l'effet au ballon dès que vous avez tiré. Cet effet brossé est d'ailleurs presque abusif, car vous pouvez pratiquement faire prendre au ballon une trajectoire à 90° par rapport à sa trajectoire initiale. Pratique pour les corners rentrants ! Les penaltys, auxquels on ne peut hélas pas accéder directement, sont très bien gérés. Un curseur représentant le ballon se promène de gauche à droite, en changeant constamment de trajectoire. À vous d'appuyer quand bon vous semble, mais si vous ratez, vous n'aurez pas d'excuse ! Les replays sont évidemment présents, et vous permettent de revoir les actions de votre choix sous l'angle désiré.
Bref, Olympic Soccer se démarque des autres produits présents sur 32 bits, non pas en raison d'un quelconque côté spectaculaire, mais plutôt grâce à sa grande qualité de jeu.

Chon,
qualifié pour Atlanta.

L'ACTION DE BASE

Olympic Soccer permet de développer un style de jeu relativement complet et impressionnant. Un centre conclu par une tête plongeante, constitue une action de base qui peut se révéler payante.

PlayStation

OLYMPIC SOCCER

éditeur	US GOLD
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTBALL
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	D

93%

PLAYER FUN 96%

en résumé

Moins spectaculaire mais plus rapide qu'Adidas Power Soccer, le jeu de foot 32 bits d'US Gold brille par sa jouabilité et son fun.

GRAPHISME 80%
De la 3D polygonale sans texture, mais ce n'est pas très gênant.

ANIMATION 92%
Elle est fluide et relativement véloce. Aucun problème de ce côté.

SON 90%
Commentaires très bons, bruitages corrects, mais musiques fatiguantes.

JOUABILITÉ 95%
Excellente et accessible. On peut réaliser de superbes actions rapidement.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

US GOLD ET LES JEUX VIDÉOLYMPIQUES

US GOLD US GOLD

En acquérant la licence mondiale exclusive des Jeux olympiques d'Atlanta 96, l'éditeur anglais US Gold a obtenu le droit de transposer en jeu vidéo le plus grand événement sportif de tous les temps. La société de Birmingham compte ainsi battre les records de vente de ses précédentes licences. Car US Gold et les JO, c'est une histoire de jeux, mais aussi d'enjeux.

Summer Games d'Epyx (ici sur Apple 2), le vétéran des jeux de sport multi-épreuves date de 1984.

Lorsque, en 1982, Geoff Brown, respectable professeur de mathématiques, s'offre un Atari 800, il est loin de se douter que ce « petit » ordinateur va bouleverser sa vie. Le premier problème de Mister Brown est de trouver en Angleterre des programmes pour sa machine d'origine américaine. À l'époque, les éditeurs d'outre-Atlantique ne considèrent pas encore le marché européen, d'autant que les ordinateurs anglais ZX Spectrum, Atom puis BBC d'Acorn sont bien implantés en Grande-Bretagne. Qu'à cela ne tienne, Geoff Brown programme lui-même des petits jeux pour son micro. Conscient que d'autres personnes doivent également peiner pour trouver des jeux sur Atari, Geoff Brown pense à vendre ses propres réalisations. Et elles se vendent plutôt bien. Encouragé par ce premier succès, il décide d'investir l'intégralité de ses économies d'alors (un peu moins de 3 000 francs) pour importer des programmes américains et les distribuer sur le vieux continent. Les recettes des ventes sont immédiatement réinvesties pour importer de nouveaux titres. Parmi ceux-ci, il y avait l'excellent Summer Games d'Epyx (les JO de 1984 étaient programmés à Los Angeles), un jeu multi-épreuves basé sur les Jeux olympiques... À partir de cette époque, Geoff Brown va se consacrer entièrement à cette nouvelle activité, la distribution de jeux vidéo, en créant une structure dont il est le premier salarié.

1992 : Olympic Gold est le jeu officiel de jeux olympiques de Barcelone (sur consoles Sega uniquement) et la première licence JO d'US Gold.

LICENCIÉ JO

En 1984, avec l'avènement de nouveaux micro-ordinateurs (Amstrad CPC notamment), il ajoute une corde à son arc en devenant développeur : il adapte sur les micro-ordinateurs européens les meilleurs titres américains. Il choisit donc de baptiser sa société US Gold. En 1992, année importante, Geoff Brown réunit ses activités de distribution (Centersoft) et édition (US Gold) au sein d'une unique entité, Centregold, pour préparer l'entrée de son groupe sur le London Stock Exchange (la bourse) ; il obtient la licence des JO de Barcelone. Un jeu multi-épreuves est décliné sur toutes les consoles de Sega dont US Gold est développeur. Et c'est un véritable succès : Olympic Gold se vend à un million d'exemplaires dans le monde. La même année, US Gold ouvre un bureau au USA.

En 1994, US Gold remplie cette fois avec les JO d'hiver de Lillehammer. Le jeu est décliné sur les consoles de Sega et de Nintendo et sur PC.

De ce succès naît la volonté de faire des jeux vidéo sur les compétitions sportives les plus médiatiques. Ainsi, les JO d'hiver de Lillehammer 94 sont déclinés sur consoles Sega et Nintendo et sur PC par US Gold (Winter Olympics, vendu à deux millions d'exemplaires dans le monde) qui enchaîne avec le jeu officiel de la Coupe du monde de football aux USA sur les mêmes machines. Des filliales de la société sont ouvertes en France, en Allemagne et au Japon.

Un an plus tard, en 1995, le groupe Centregold représente 370 salariés dans le monde entier et US Gold est l'un des plus gros éditeurs de jeux vidéo en Europe. ■

US Gold attend énormément des nouveaux Olympic Games et Olympic Soccer, annoncés sur PlayStation, Saturn, 3DO et PC CD Rom.

SEGA SATURN

GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

PlayStation

GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO la 64 Bits

TEL.

MEGA DRIVE

249F*

SUPER NINTENDO.

369F*

3DO Goldstar

699F

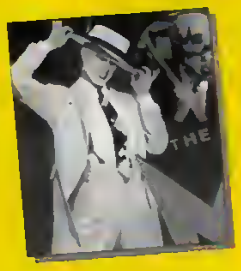
JAGUAR

499F

Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m²
face à la gare St Lazare au 6 rue d' Amsterdam - 75009 Paris

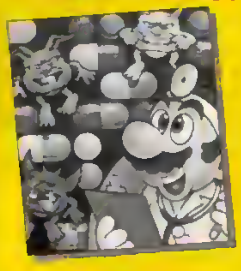
JEUX MEGADRIVE
A PARTIR DE : 39F

JEUX SUPER NINTENDO
A PARTIR DE : 69F



JEUX GAME GEAR
A PARTIR DE : 39F

JEUX GAME BOY
A PARTIR DE : 49F



JEUX 3DO
A PARTIR DE : 69F

JEUX JAGUAR
A PARTIR DE : 49F

JEUX SATURN
A PARTIR DE : 99F

JEUX PLAYSTATION
A PARTIR DE : 99F

3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES

TELEPHONE 36 685 686

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)	COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOU
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	80000 AMIENS	92160 ANTONY	93200 St DENIS	94000 CRETEIL	60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	78100 VERSAILLES	31000 T
(1) 43 290 290	(1) 46 33 66 68	(1) 43 25 85 55	(1) 44 05 00 55	22 97 88 88	(1) 46 665 666	(1) 42 43 01 01	(1) 49 81 93 93	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 39 50 51 51	61 21

NOUVEAU juillet — PARIS 4EME 16 BOULEVARD SEBASTOPOL 75004 PARIS 36 685 686

NOUVEAU juillet — CHELLE

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

+ 100 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

IMPORT JAPON
NINTENDO 64 Bits
TEL.

SEGA 16 BITS

GAME GEAR D'OCCASION 399
JEUX GAME GEAR NEUFS
ALADDIN 249
COFFRET ASTERIX 199
COLUMNS (SANS BOITE NI NOTICE) 29
COSMIC SPACEHEAD 49
DR ROBOTNICK 199
F1 CHAMPIONSHIP 99
JUDGE DREDD 99
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION 199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 199
REN & STIMPY 99
SONIC 1 29
STARGATE 99
TRUE LIES 99
WIZARD PINBALL 99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION
FORMULA 1 189
MORTAL KOMBAT 3 199
OLYMPIC GOLD 149
STREETS OF RAGE 2 179
JEUX 32 X NEUFS
ANAPTATEUR 32X OCCASION 699
KNUCKLES CHAOTIX 199
MORTAL KOMBAT 2 99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE 199
NBA JAM TOURNEMENT EDITION 99
JEUX 32 X D'OCCASION
COSMIC CARNAGE 99
KNUCKLES CHAOTIX 139
METAL HEAD 149
VIRTUA RACING DE LUXE 199
JEUX MEGA-CD NEUFS
MEGA-CD 3 D'OCCASION 899
FATAL FURY SPECIAL 249
MICKEY MANIA 99
MORTAL KOMBAT 99
PITFALL 149
SAMOURAI SHODOWN 299
THEME PARK 299
JEUX MEGA-CD D'OCCASION
DUNE 199
NIGHT TRAP 199
SILPHEED 199
THUNDERHAWK 199
MEGADRIVE 2 NEUVE 699
MEGADRIVE 2 D'OCCASION 199
MEGADRIVE 1 D'OCCASION 249
JEUX MEGADRIVE NEUFS
ADDAMS FAMILY VALUES 249
ALADDIN 299
ALIEN 3 199
ALIEN SOLDIER 199
ATP TOUR 449
BATMAN FOREVER 299
BOOGERMAN 199
CASTLEVANIA NEW GENERATION 179
COMIX ZONE 499
CUTTHROAT ISLAND 299
DESERT DEMOLITION 149
DR ROBOTNIK 299
DRAGON 5 REVENGE 299
DYNAMITE HEADDY 199
EARTHWORM JIM 2 299
ECCO 2 199
ETERNAL CHAMPIONS 199
EXO SQUAD 299
FIFA SOCCER 96 299
FRANCK THOMAS BIG HURT 299
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS 349
JOHN MADDEN 96 249
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION 199
KAWASAKI SUPER BIKES 299
KICK OFF 3 199
LEGEND OF THOR PROMO !
LEMMINGS 2 199
LIGHT CRUSADER 299
LIVRE DE LA JUNGLE 249
MORTAL KOMBAT 2 189
MORTAL KOMBAT 3 449
NBA JAM 99
NBA JAM TE 199
SOLEIL 299
TOY STORY 399
TINTIN AU TIBET 449
VIRTUA RACING 349

NINTENDO

GAME BOY NEUVE 385
GAME BOY OCCASION 199
GAME BOY COULEUR 235
ACCESSOIRES TEL !
JEUX GAME BOY NEUFS
INDIANA JONES LA VILLE (UN) 249
DONKEY KONG LAND 249
TOY STORY 249
MORTAL KOMBAT X 249
HOPLIFTER 3 149
WORMS 249
KILLER INSTINCT 199
STREET FIGHTER 199
TOM SHINOBI 249
ZELDA (TEXTES FRANCAIS) 249
JEUX GAME BOY D'OCCASION
F1 RACE 139
MEGAMAN 3 129
SUPER MARIOLAND 3 189
TOP RANKING TENNIS 169
WORLD CUP 139
ZELDA 189
SUPER NINTENDO NEUVE 399
SUPER NINTENDO D'OCCASION 299
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS
90 MN EURO PRIME GOAL 499
ASTERIX 199
BATMAN FOREVER 399
CUTTHROAT ISLAND 299
DIRT RACER 249
DIRT TRAX FX 249
DOOM 299
DONKEY KONG 2 499
EARTHWORM JIM 2 299
FLINTSTONES 849
HAGANE 299
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 249
HURRICANES 299
KILLER INSTINCT 249
LE LIVRE DE LA JUNGLE 299
MICKEY GRAND CIRCUS 849
MORTAL KOMBAT 2 199
MORTAL KOMBAT 3 499
NBA GIVE & GO 499
NBA JAM TE 199
NFL QUATERBACK 99 399
PGA TOUR GOLF 96 299
POP & TWIN BEE 199
POWER RANGERS FIGHTING EDITION 499
PRIMAL RAGE 299
REVOLUTION X 299
RISE OF THE ROBOTS 199
SECRET OF EVERMORE + GUIDE 299
SHANGAI 2 149
SPIROU 499
SUPER BOMBERMAN 2 199
SUPER BOMBERMAN 3 179
SUPER METROID 149
TIME COP 299
TINTIN AU TIBET 499
URBAN STRIKE 299
WRESTLEMANIA ARCADE GAME 299
ZELDA 299
TIME COP 299
TOY STORY 449
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION
ALADDIN 199
ASTERIX 149
BATTLETOAD'S NO BATTLEMAN 139
DONKEY KONG COUNTRY 349
DRAGON BALL Z ULTIME MENACE 539
EARTH WORM JIM 379
EARTH WORM JIM 2 199
ILLUSION OF TIME 219
JURASSIC PARK 139
LE ROI LION 299
MORTAL KOMBAT 2 189
TINTIN AU TIBET 379
ZELDA 3 269
NINTENDO 64
CONSOLE NINTENDO 64 + MANETTE TEL
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO TEL
MARIO 64 TEL
RAVE RACER TEL
SHADOWS OF THE EMPIRE TEL
PILOT WINGS 64 TEL

3DO GOLDSTAR

JEUX 3DO NEUFS
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE 699
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA 749
MANETTE SUPPLEMENTAIRE 199
ADAPTATEUR MANETTE SUPER NIN. 99
JEUX 3DO NEUFS
ALONE IN THE DARK 199
ALONE IN THE DARK 2 249
BATTLE SPORT 299
BLADE FORCE 249
CAPTAIN QUAZAR 199
CRITATURE SHOCK 849
CRUISE PATROL 199
DEADLOCK'S ENCOUNTER 299
DEFCON 5 299
DEMOLITION MAN 199
DIGITAL DREAMWARE 199
DRAGON'S LORE 299
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 99
GEX 149
HELL 149
IMMERCENARY 149
KILLING TIME 199
KINGDOM 149
MICROCOSM 99
PERFECT GENERAL 249
PGA TOUR GOLF 96 249
PHOENIX 3 199
POLICEMANTS 199
PSYCHIC DETECTIVE 249
SHADOW 149
SHOCKWAVE 2 : THE GATE 249
SHOCKWAVE 2 SCENARII 99
SLAM & JAM 95 149
SOCCER KID 199
SPACE HULK 199
STARBLADE 149
STARFIGHTER 349
STRIKER 249
SUPER WING COMMANDER 299
SYNDICATE 99
THEME PARK 149
WING COMMANDER 3 149
JEUX 3DO D'OCCASION
BLADE FORCE 249
DRAGON LORE 299
DRAGON'S LAIR 169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 69
GEX 139
KILLING TIME 99
MAD DOG MAC CREE 339
NEED FOR SPEED 339
NOVASTORM 139
RETURN FIRE 169
ROAD RASH 169
SHOCKWAVE 79
SPACE HULK 139
STARBLADE 99
SUPER WING COMMANDER 79
WAY ON THE WARRIOR 79
WING COMMANDER 3 99

ATARI JAGUAR

CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE 499
LECTEUR CD-ROM 1390
JAG LINK 249
ADAP. MULTI JOUEURS 199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE 199
JEUX JAGUAR NEUFS
ATTACK OF THE MUTANTS PENGUINS 449
BRUTAL FOOTBALL 199
BUBSY 199
CANNON FODDER 299
CHECKERED FLAG 199
CLUB DRIVE 199

ATARI JAGUAR

CYBERMORPH 99
DEFENDER 2000 449
DINO DUDES 199
DOUBLE DRAGON 5 199
DRAGON 199
FIGHT FOR LIFE 449
HOVER STRIKE 249
IRON SOLDIER 349
KASUMI NINJA 199
RAYMAN 449
SENSIBLE SOCCER 299
SYNDICATE 299
ULTRA VORTEX 399
VAL D'ISERE 299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP. 399
ZOOL 2 199
JEUX JAGUAR OCCASION
CANNON FODDER 199
CHECKERED FLAG 139
DINO DUDES 139
IRON SOLDIER 349
SENSIBLE SOCCER 349

SEGA SATURN

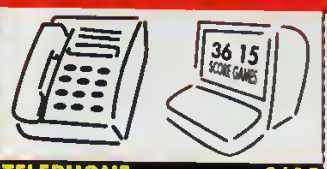
CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 1400 BONS D'ACHAT 1490
ACCESSOIRES SATURN
ACTION REPLAY PRO SATURN 399
ADAPTATEUR UNIVERSEL UPS/JAP 199
VOLANT RACADE RACER 449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO 1190
JOYSTICK VIRTUA STICK 299
MANETTE SATURN ORIGINE 169
2 MANETTES INFRA ROUGE 299
MANETTE TURBO PAD 149
PISTOLET FREE 349
RALLONGE DE MANETTE 79
JEUX SATURN NEUFS
3D LEMMINGS 349
ALIEN TRILOGY 299
ALONE IN THE DARK 2 249
BAKU BAKU ANIMAL 349
BLACK FREE 399
BUG 399
CHAOS CONTROL 349
CLOCKWORK KNIGHT 199
CLOCKWORK KNIGHT 2 349
CRITICOM 399
CYBULIA 349
D 299
DAYTONA USA 199
DEFCON 5 349
DESTRUCTION DERBY 349
THE HARD TRILOGY 349
DISCWORLD 349
DRAGON BALL GT - JAP 499
DRAGON BALL Z 399
EARTHWORM JIM 3 399
EURO 96 399
FIFA 96 PROMO 1 249
GEX 299
GOLDEN AXE THE DUEL 349
GUNDAM 349
HANG ON GP 96 299
HI OCTANE 349
HORDE (THE) 349
IMPACT RACING 299
IN THE HUNT 399
JOHNNY BAZOOKATONE 349
MAGIC CARPET 349
MORTAL KOMBAT 2 349
MYST 399
NBA JAM TE 399
NEED FOR SPEED 349
NHL HOCKEY 399
NIGHT WARRIORS 399
OFF-WORLD INTER. EXT. 349
PANZER DRAGON 2 249
PARODIUS 399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS 399
POWER PLAY HOCKEY 399
PRIMAL RAGE 249
RAYMAN 399
RETURN TO ZORK 399
RISE 2 399
ROAD KILL 399
ROAD RASH 399
ROBOTICA CYBERNATION 349
SEGA RALLY 349
SHELLSHOCK 249
SHINOBI-X 349
SIM CITY 2000 399
SKELETON WARRIORS 299
SLAM & JAM 299
STREET FIGHTER ALPHA 399
STREET FIGHTER MOVIE 399
THEME PARK 399
THUNDERHAWK 2 249
TILT 399
TITAN WARS 249
TOSHINDEN 299
TRUE PINBALL 349
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 249
VICTORY BOXING 399
VICTORY GOAL 199
VIRTUA COP 249
VIRTUA COP + PISTOLET 499
VIRTUA FIGHTER 2 249
VIRTUAL OPEN TENNIS 399
WING ARMS 399
WIPE OUT 349
WORMS 349
X MEN 249
ZOOP 399
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX....)
CYBER SPEEDWAY 249
DAYTONA USA 99
D 299
HI OCTANE 379
JOHNNY BAZOOKATONE 379
MANOIR DES AMES PERDUES 199
MYST 249
MYSTERIE REALMS OF LORE 279
NHL HOCKEY 269
PANZER DRAGON 199
PEBBLE BEACH GOLF 399
ROBOTICA CYBERNATION 249
SHINOBI-X 199
THEME PARK 299
THUNDERHAWK 2 279
TO SHIN DEN (JAP) 199
VICTORY BOXING 249
VIRTUA FIGHTER 3 279
VIRTUA FIGHTER REMIX 149
VIRTUA RACING 189
VIRTUA HYDLIDE 149

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + PAD + 1400 BONS D'ACHAT 1490
ACCESSOIRES SONT PLAYSTATION
ACTION REPLAY PRO 399
CABLE DE LIAISON 149
CABLE PERITEL 199
CARTE MEMOIRE 149
MANETTE TURBO 189
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE 199
MULTI-PLAYER 199
RALLONGE DE MANETTE 79
VOLANT 499
JEUX NEUFS PLAYSTATION
AQUANAUTS HOLIDAY 349
ADIDAS POWER SOCCER 399
ALIEN TRILOGY 349
ALIEN VIRUS 349
ARCADE CLASSIC 249
ASSAULT RIGS 249
CHESSMASTER 30 399
CHRONICLE DE THE SWORD 349
CYBERIA 349
D 349
DARK STALKERS 399
DEFCON 5 349
DESCENT 349
DESTRUCTION DERBY 2 349
DOOM 349
DRAGON BALL Z ULTIMATE V.F 399
DRAGON BALL Z (JAP) 449
DRAGON BALL Z 3 (JAP) 499
EARTHWORM JIM 2 349
FADE TO BLACK 349
FIFA 96 SUPER PROMO 1 249
FORMULA 1 349
GALAXY FIGHT 399
GEX 349
HERCULE POPOTITO 249
IMPACT RACING 349
IN THE HUNT 399
JOHNNY BAZOOKATONE PROMO 1 299
KING OF FIGHTER 95 (JAP) 499
MAGIC CARPET 349
MICKEY'S WILD ADVENTURE 349
MOTOR TOON GP 2 NEW
MYST 249
NBA IN THE ZONE 349
NBA JAM T.E 279
NEED FOR SPEED 349
NHL HOCKEY 96 349
OLYMPIC SOCCER
PANZER GENERAL
PSYCHIC DETECTIVE
RAGING SKIES
RAVEN PROJECT
RAW PURSUIT
RAYMAN
RETURN FIRE
RESIDENT EVIL
RETURN TO ZORK
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION
RISE 2
ROAD KILL
ROAD RASH
SKELETON WARRIORS
SOUL EDGE
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS
NBA LIVE 96
NHL FACE OFF
PO ERI
SLAM AND JAM 96
SPACE HULK 2
TEKKEN 2
THEME PARK
TRACK & FIELD 1
TOHSHINDEN 2
TOTAL NBA 96
VIRTUAL OPEN TENNIS
WING COMMANDER 3
X MEN
ZERO DIVIDE
ZOOP
+ 500 JEUX PLAYSTATION D'OCCAS (EXEMPLES DE PRIX.)
3D LEMMINGS
ACTUA SOCCER
AIR COMBAT
ASSAULT RIGS
CYBER SLED
CYBERSPEED
D
DEFCON 5
FIFA SOCCER 96
HI OCTANE
JOHNNY BAZOOKATONE
KILEAK THE BLOOD
LOADED
LONE SOLDIER
MORTAL KOMBAT 3
NBA JAM T.E
NOVASTORM
STRIKER 96

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57



TELEPHONE 36 685 686 — 3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTES & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATU

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux...30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

OLYMPIC GAMES

PlayStation
Saturn

Fort de sa licence officielle, US Gold nous propose un soft basé sur les Jeux olympiques. Une belle façon de fêter tous ensemble le centenaire des jeux modernes, nés sous l'impulsion d'un certain Pierre de Coubertin.

Cette année se déroule la centième édition des JO. Les amateurs de jeux vidéo ne sont pas en reste, car, après le Track & Field de Konami, voici le jeu officiel des jeux d'Atlanta, Olympic Games. Tout d'abord, le jeu surprend par son incroyable pauvreté graphique. Tout est en 3D polygonale, avec parfois un petit peu de texture, mais cela reste très dépouillé. En revanche, il possède des atouts qui pourraient bien vous séduire. À commencer par le nombre d'épreuves (15), mais aussi en raison de leur variété. Vous pourrez en effet vous essayer à différents styles de tir, mais aussi tester votre adresse à l'escrime ou votre force à l'haltérophilie. Autre atout : huit sportifs « en chambre » peuvent s'affronter simultanément. Avouez que pour la convivialité, c'est top ! Enfin, Olympic Games n'a rien de surréaliste : les records présents dans le CD pour chaque épreuve sont fidèles à la réalité et, même si vous arrivez à les battre, ce ne sera pas avec une marge énorme.

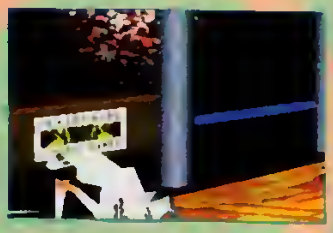
LA BEAUTÉ INTÉRIEURE

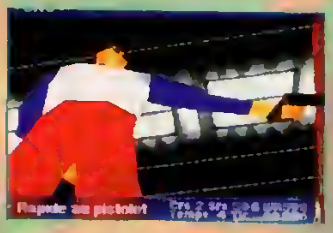
Mais passons au jeu lui-même. Les commandes sont simples : deux boutons pour courir (en alternant), et un bouton d'action. Vous avez le choix

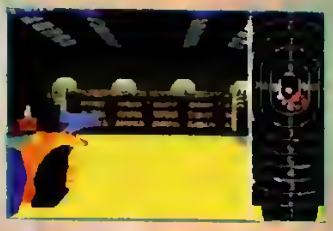
COUCOU, C'EST EUX !

Il n'est pas rare de voir des personnes de l'équipe de développement s'incruster dans leur création ludique. Ainsi, vous pourrez voir les noms de Rob Palfreman et de Mark Walden comme compétiteurs.

Les deux traits verts de droite vont descendre le long de la jauge. Stoppez-les au trait rouge pour un lancer idéal.







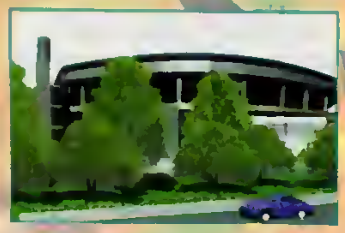
REPOS !

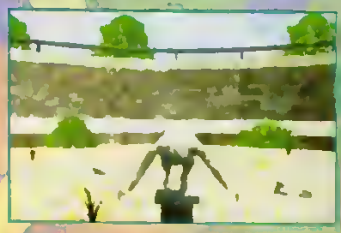
Olympic Games ne propose pas que du bourrinage; l'escrime, le tir rapide, le ball-trap et le tir à l'arc ne demandent pas de frapper frénétiquement sur le paddle. Faites plutôt appel à vos réflexes et, surtout, soyez précis, c'est plus reposant.

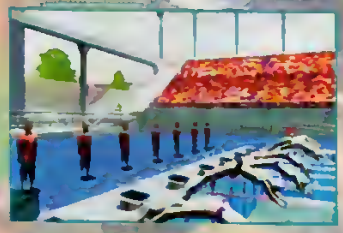
Ce sont les athlètes qui en parlent le mieux

ELWOOD : « Une licence comme celle des JO se doit de proposer des épreuves d'un réalisme maximal. Opération réussie pour US Gold avec cette simulation, très technique, qui ne mise pas tout sur le bourrinage. Certes, le jeu n'est pas très beau, mais il propose des challenges intéressants. Battre un record du monde n'est déjà pas une mince affaire, alors pas la peine d'espérer faire un 100 mètres en sept secondes ! Un parti pris qui se défend... »

WOLFEN : « Olympic Games propose 15 épreuves contre 11 pour son rival Track & Field. Il est donc plus riche d'un point de vue sportif, mais son visuel s'avère assez rébarbatif. Toutefois, pour être vraiment performant, il faut garder les yeux rivés sur la jauge de puissance plus que sur les joueurs. Enfin, la lutte permanente avec une trentaine d'autres athlètes alliée au déroulement officiel des JO (tant que tu gagnes tu joues) en font un jeu assez prenant. »





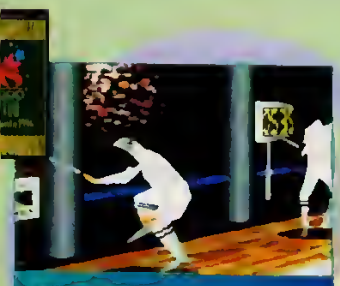


L'INTRO DU CENTENAIRE

L'introduction d'Olympic Games, en images de synthèse, célèbre le centenaire des jeux olympiques. La caméra plonge sur une carte d'Europe, et traverse un temple grec. À partir de là, les images évoquant l'histoire des JO se mélangent : on passe d'une installation moderne à un stade antique, d'un coureur contemporain à des statues illustrant les épreuves originelles. La suite vous laisse découvrir les épreuves disponibles dans le jeu, pour revenir sur un sprinter statufié : les JO reviennent à la légende.

Quand vous battez un record olympique ou mondial, le juge en tombe à la renverse.

entre quatre modes de jeu. Tout d'abord, l'Entraînement qui, comme son nom l'indique, vous permet de vous familiariser avec les disciplines de votre choix. Le mode Arcade ensuite, dans lequel vous ne disputez pas toutes les épreuves, et récupérez des points en fonction de vos performances. Notez que dans ce mode, vous avez trois vies au départ. Chaque fois que vous ne réussissez pas à vous qualifier, vous perdez une vie. Quand vous avez perdu les trois, vous êtes simplement éliminé ! Autre choix, le mode Olympique, dans lequel vous disputez la totalité des épreuves suivant l'ordre défini par la console. Là, seuls les trois premiers marquent des points, car ce sont les seuls à obtenir une médaille (5 points pour l'or, 2 pour l'argent, et 1 pour le bronze). Dans ce mode, vous n'avez pas besoin de vous qualifier pour concourir lors de l'épreuve suivante. Enfin, le dernier mode disponible est le Challenge. Ici, vous récupérez des points comme dans le mode Arcade, mais sa spécificité est que vous êtes libre de choisir le nombre des épreuves, ainsi que leur ordre.



Lors d'un duel en escrime, si vous êtes victime d'une attaque basse, votre perso prend son pied !

Les épreuves que vous aurez à disputer sont variées. Tout d'abord, il y a les courses : le 100 mètres et le 400 mètres. Dans la première épreuve, il suffit de prendre un bon départ. Ensuite, c'est une question de puissance. Pour le 400 mètres, le problème est plus délicat car vous avez une barre de souffle et devez, de ce fait, gérer votre effort pour ne pas finir la course sur les rotules.

L'ATHLÉTISME...

Car si vous n'avez plus de souffle, vous aurez beau marteler les boutons comme un furieux, vous n'avancerez quasiment pas. Les autres épreuves d'athlétisme (hauteur, longueur, perche, triple-saut, javelot, disque et marteau) fonctionnent suivant un système de jauges, l'une symbolisant votre puissance, et l'autre vous indiquant le moment où il faut appuyer. Votre précision constitue donc un élément donc tout aussi déterminante.

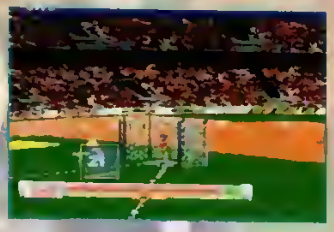
... ET LE RESTE

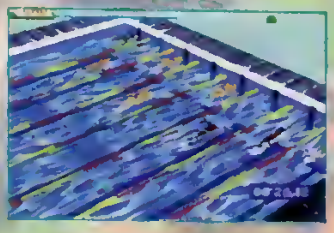
S'il est au cœur des épreuves olympiques, l'athlétisme n'est pas la seule discipline représentée ici. Ainsi, vous pourrez vous essayer à la natation, dont le principe même est calqué sur celui des 400 mètres, vous muscler grâce à l'haltérophilie, ou vous lancer dans de vifs duels d'escrime. Les trois dernières épreuves sont consacrées au tir. Le tir rapide consiste à viser des cibles qui disparaissent de plus en plus rapidement, le ball-trap à tirer sur des cibles mobiles (des assiettes en argile) et enfin, le tir à l'arc est géré de façon assez réaliste,

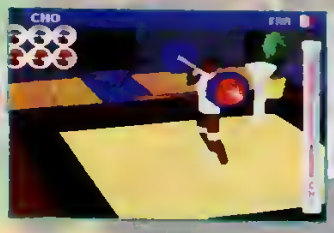
Les autres en causent aussi !

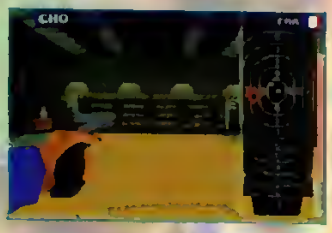
CALIMÉRO : « Objectivement, ce soft n'est pas très joli, il est même plutôt moche. Tout le monde s'accorde à dire que Track & Field est plus beau et plus accrocheur de prime abord. Mais au niveau des épreuves, une seule sort du sempiternel athlétisme. Ce qui fait la force d'Olympic Games, c'est la diversité des disciplines (bonne surprise, on participe au ball-trap, par exemple). À vous de choisir entre plus esthétique ou plus complet. »

DIDOU : « Mouais, je dois avouer que je le trouve terriblement laid ce jeu ! Personne ne peut dire le contraire : les sportifs sont à pleurer tant ils sont monstrueux. Évidemment, cela met une grosse claque au jeu, mais à mon avis ça ne le condamne pas complètement. Car Olympic Games est un bon jeu voire même très, très bon ! Plus d'épreuves, de techniques... Bref, un challenge complet pour les amateurs du genre. Toutefois si je devais choisir entre les deux, j'avoue que mon choix se porterait sur Track & Field pour ses graphismes. »









LES ÉPREUVES

Voici 9 des 15 épreuves d'Olympic Games. Le 100 m, où il faut évidemment bourriner mais aussi et surtout prendre un bon départ. Les épreuves de lancer (poids, javelot, disque et marteau) dans lesquels vous devez, en plus d'avoir une bonne course, appuyer au bon moment, et donner un angle relativement faible (environ 35°). Le saut en longueur, suit le même principe de jauges mais le saut à la perche demande, lui, plus de précision, car il faut planter la perche, puis la faire fléchir. La natation, à l'instar du 400 m, vous oblige à gérer votre effort. Pour l'haltérophilie, vous devez soulever l'haltère en deux temps, l'escrime demande de la vivacité et les épreuves de tir, de la précision.

38° semble être l'angle idéal pour réaliser un lancer de marteau ou de disque le plus efficace possible.

Pour remporter l'épreuve reine, le 100 mètres, il est primordial de prendre un excellent départ.

OLYMPIC GAMES

Le départ du 100 m nage libre est très réaliste. Dès que l'angle change, c'est parti.

Jusqu'à huit joueurs humains peuvent prendre part à ces olympiades vidéoludiques.

puisqu'il prend en compte la direction et la force du vent.

LE RÉALISME AU SERVICE DU SPORT

Une dernière chose en ce qui concerne le mode Olympique, vous vous retrouvez dans une situation similaire à la réalité. Ainsi, vous disputerez des épreuves qualificatives, avant d'accéder à la finale, où vous pourrez éventuellement rencontrer vos potes... s'ils sont qualifiés ! Pour les sauts en hauteur et à la perche, ainsi que l'haltérophilie, vous récupérez trois essais après chaque réussite. Autant vous dire que les parties peuvent alors durer des heures ! Bref, US Gold a choisi de miser sur le réalisme, au détriment de l'aspect graphique. Ce serait vraiment dommage de ne pas profiter de ce jeu, qui s'avère tout de même très prenant, dès lors qu'on commence une partie. Après tout, le côté ludique n'est-il pas ce qu'il y a de plus important dans un jeu ?

Chon,
essouflé.

L'épaulé-jeté se fait en deux temps. Il faut conserver votre équilibre quand vous avez l'haltère au-dessus de la tête.

LA TACTIQUE

Lors du 400 mètres, ou du 100 mètres nage libre, ménagez votre effort. Soit vous vous arrêtez à mi-parcours pour souffler, soit vous faites la totalité du parcours tranquillos. Moi, j'ai une préférence pour la première solution !

éditeur: US GOLD
textes: FRANÇAIS
genre: JEUX OLYMPIQUES
joueur(s): 1 A 8
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: PARAMETRABLE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

La folie des JO bat son plein. Pour contrer Konami et son Track & Field, US Gold sort Olympic Games, le jeu officiel. Ses atouts : réalisme et fun.

GRAPHISME 60%
C'est sans aucun doute le point faible du jeu. Les polygones sont dénués de texture.

ANIMATION 82%
Certaines épreuves souffrent de quelques ralentissements gênants.

SON 85%
Là encore, c'est plutôt irrégulier. Dans l'ensemble, il n'y a rien de transcendant.

JOUABILITE 94%
Il suffit d'appuyer sur le bon bouton au bon moment.

93

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

1896-1996, 100 ANS DE JEUX OLYMPIQUES

« CITIUS, ALTIUS, FORTIUS » : PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT !

DU TEMPS D'OLYMPIE

L'origine des jeux sportifs grecs sur lesquels sont basés les Jeux olympiques se perd dans la nuit des temps. Il s'agit d'abord de compétitions locales dans la région d'Elide. Tombées en désuétude, elles sont rétablies par les rois Iphitos d'Elide, Lycurgue de Sparte et Cleosthène de Pisa en 884 avant Jésus-Christ. Une décision — déjà — politique, puisque pendant le déroulement des jeux, une trêve suspend toutes actions guerrières entre Elide, Sparte et Pisa. Les différentes épreuves, auxquelles ne peuvent participer que les citoyens grecs, sont (comme Homère les décrit dans son *Iliade*) les courses athlétiques, le pugilat, les lancers et les courses hippiques. Les femmes ne peuvent participer, ni même assister aux jeux qui se déroulent pendant la nouvelle lune du solstice d'été. L'intervalle de quatre ans entre deux célébrations des jeux est appelé Olympiades. 776 avant J.-C. marque ainsi la première célébration historique des Jeux olympiques et le départ de la chronologie grecque comptée par Olympiades. À partir de 576 avant J.-C., les colonies grecques prennent part aux jeux, ainsi que les Macédoniens après leur victoire de Chéronée et, beaucoup plus tard, les romains.

LES JEUX OLYMPIQUES MODERNES

C'est en automne 1894, au cours d'une conférence réunissant à la Sorbonne les représentants de 14 nations, que le baron Pierre de Coubertin propose de rénover les antiques jeux d'Olympie. À l'époque, l'idée du pédagogue français ne soulève pas l'enthousiasme de son auditoire. Pourtant, 17 siècles après que l'empereur Romain Théodose 1er l'ait aboli (en l'an 394), l'olympisme renaît en Grèce. La première édition des Jeux olympiques modernes se déroule à Athènes du 6 au 15 avril 1896. Ce sont quelque 311 athlètes défendant les couleurs de 13 pays qui établissent alors le premier palmarès de ce qui deviendra la plus grande et la plus médiatique des compétitions sportives.

QUELQUES DATES IMPORTANTES

1920 : apparition officielle à Anvers (Belgique) du célèbre drapeau aux cinq anneaux (d'après une idée du baron Pierre de Coubertin et inauguré sur le drapeau olympique du 20e anniversaire du comité international olympique, en 1914).
1924 : première édition des Jeux olympiques d'hiver à Chamonix (France).
1928 : apparition de la flamme olympique lors des Jeux d'Amsterdam (Pays-Bas).

Depuis 1994 et les jeux de Lillehammer (Norvège), les JO d'hiver se déroulent en alternance avec les Jeux d'été et non plus la même année comme c'était le cas depuis 1924. Ainsi, les prochains Jeux olympiques d'hiver sont programmés pour 1998, à Nagano (Japon).

ATLANTA

Exactement cent ans après Athènes, les Jeux olympiques d'Atlanta — qui se dérouleront du 19 juillet (cérémonie d'ouverture) au 4 août (cérémonie de clotûre) — constitueront la plus grande compétition sportive de tous les temps. Pendant vingt jours, la capitale de la Géorgie, ville berceau de Coca-Cola et de CNN, accueillera plus de 10 000 athlètes, représentant 196 pays. Les investissements financiers consentis par le comité d'organisation, les nations participantes, les nombreux sponsors officiels et les médias représentent des milliards (et des milliards...) de francs. Bref, la célébration du centenaire des JO sera un événement sans précédent, et vous en entendrez parler même si vous partez en vacances à Pouilly-sur-Plage. Il y a même un jeu vidéo officiel des JO, c'est vous dire ! ■

SÉBASTIEN FLUTE

LE ROBIN DES BOIS FRANÇAIS

Le champion olympique de tir à l'arc en 1992 remet son titre en jeu à Atlanta. Ça tombe bien : dans Olympic Games, ce sport de précision est à l'honneur.

PO : Comment vous préparez-vous aux Jeux olympiques ?
SÉBASTIEN FLUTE : On s'entraîne environ deux fois par jour et cinq jours par semaine. Bon en mal an, c'est entre une et deux heures le matin, et deux et trois heures l'après-midi. À cela, viennent s'ajouter les compétitions au rythme d'un week-end sur trois.

Pourquoi avoir choisi le tir à l'arc ?
Comme beaucoup de gamins, je m'étais amusé avec un arc et des flèches que j'avais faits moi-même. Ça me plaisait beaucoup et comme mes parents voulaient que je fasse un peu de sport, je me suis inscrit dans un club. Ensuite, j'ai suivi le cursus classique; c'est-à-dire entraînement au club, compétitions régionales jusqu'au championnat de France. J'ai été retenu dans l'équipe de France junior.

Vous êtes-vous fixé une date limite pour arrêter ?
Non, pour l'instant je n'ai pas réellement de limites. Je les pose les unes après les autres. Je m'étais fixé Barcelone pour objectif, maintenant il y a Atlanta. Pourquoi pas Sydney dans quatre ans ? Ça serait un beau challenge.

Envisagez-vous une reconversion ?
On est obligé de l'envisager car nous ne sommes pas à l'abri d'un mauvais coup (tomber dans un escalier... par exemple !). Actuellement, je suis une formation sur la gestion, la finance au sein de l'institut de formation de l'un de mes sponsors. Savoir que l'on a une porte de sortie, cela donne une tranquillité d'esprit.

Connaissez-vous un peu les jeux vidéo ?
Un tout petit peu. J'ai un ordinateur mais je m'en sers pour travailler et presque jamais pour jouer. Le seul soft auquel je joue de temps en temps, c'est Tetris. C'est dû au fait que je n'ai jamais eu vraiment l'occasion ni le temps. Ceci dit de temps en temps, c'est bien agréable.

Quel adolescent étiez-vous vers 14-15 ans ?
Ça faisait déjà un moment que je pratiquais le tir à l'arc donc ça me prenait beaucoup de temps. Je m'entraînais trois fois par semaine. C'est à cette période que j'ai décidé d'arrêter mes autres activités. Je voyais que j'avais le niveau pour participer à des championnats de France.

Comment avez-vous réussi à gérer cette passion ?
Jusque 17-18 ans, je jonglais entre les entraînements, les compétitions et le reste. Malheureusement, je ne suis peut-être pas un très bon exemple mais j'ai un peu mis les études entre parenthèses. Ça a heureusement payé. À 17 ans j'ai intégré l'INSEP ce qui m'a permis à la fois de suivre des cours et pratiquer le tir à l'arc.

Ado, vous vous imaginiez champion olympique ?
Non, c'est venu par étapes. Quand on gagne un championnat du monde, on essaie de voir ce qui suit.

Quel est votre objectif maintenant que vous êtes médaillé des JO ?
Ma finalité est de pratiquer un sport que j'aime, et c'est pour ça que j'ai choisi de continuer même après Barcelone. Ce qui m'intérresse, c'est de faire des compétitions assez serrées où la victoire n'est jamais acquise avant la dernière flèche.

Quel autre métier vous aurait tenté ?
Je ne me suis jamais réellement posé la question parce que tout s'est bien passé. Gamin, j'avais très envie d'être pilote d'hélico.

Trouvez-vous dommage que l'on ne propose pas ce sport à l'école ?
C'est évident ! Pouvoir essayer un nouveau sport à l'école (comme c'est le cas de la gym ou du judo) et l'approfondir après, c'est fabuleux. Ce sport commence à se développer mais il reste encore très marginal. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

NOM : Flute
PRÉNOM : Sébastien
NÉ LE : 25 mars 1972 (24 ans)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARCOURS : Intègre l'INSEP en premier rang son bac pour cause de championnat du monde préparation aux JO et armée
Pratique le tir à plein temps depuis 1992
En parallèle étudie la finalité et la gestion
MEILLEURES PERFORMANCES :
Champion d'Europe junior en extérieur (1992)
Champion du monde senior en salle (1993)
Champion d'Europe en extérieur (un mois avant les Jeux olympiques), Champion olympique, 4e en équipe de France (Jeux aux Jeux (1992)
Dans la discipline olympique : champion du monde par équipe (1993)
Vice-champion du monde en salle (1995)
Pour 1996, la cible est encore vierge !

ENTREZ DANS L'ALLEGENDE OLYMPIQUE

Gagnez 2 PlayStation et les jeux Olympic Games et Olympic Soccer !

Les questions :

[illegible]
1 - 10
2 - 12
3 - 15
[illegible]
1 - 25
2 - 30
3 - 32
[illegible]
1 - Core
2 - Silicon Dreams
3 - Formgen

Les lots :

[illegible]
1 PlayStation
1 Multitap
1 jeu Olympic Games

[illegible]
1 Multitap
1 jeu Olympic Soccer

[illegible]
1 jeu Olympic Games

[illegible]
1 jeu Olympic Soccer

[illegible]
1 tee-shirt

Pour participer au concours :

[illegible]

US GOLD®

[illegible]
[illegible] PlayStation, de 6 jeux Olympic Games, 5 jeux Olympic Soccer et de 19 tee-shirts. [illegible] parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One N°[illegible] et sur Minitel 3615 Player One à partir de 23 septembre 1996.

L'EFFACEUR

WARNER BROS.

ARNOLD KOPELSON · CHARLES RUSSELL · ARNOLD SCHWARZENEGGER · L'EFFACEUR · ERASER · JAMES CAAN · VANESSA WILLIAMS · JAMES COBURN · ROBERT PASTORELLI

ALAN SILVESTRI · STEPHEN BROWN · CAROLINE PHAM · MICHAEL TRONICK · BILL KENNEY · ADAM GREENBERG, A.S.C.

MICHAEL TAOROSS · CHARLES RUSSELL · TONY PURYEAR · WALON GREEN · MICHAEL S. CHERNUCHIN · TONY PURYEAR · WALON GREEN

ARNOLD KOPELSON · ANNE KOPELSON · REALISÉ PAR CHARLES RUSSELL

Mercury

Player one

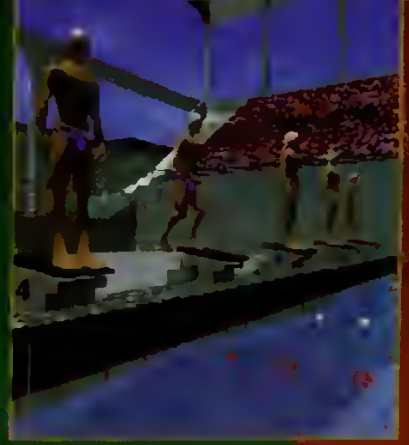
M&M La Chaîne Musicale

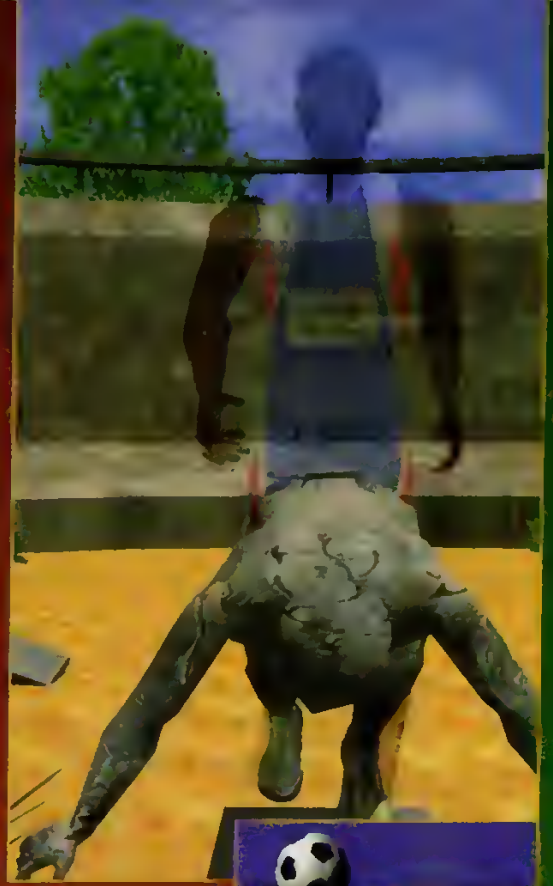
SKYROCK

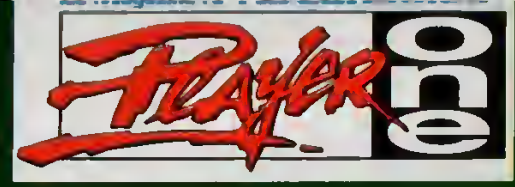
AUTHENTIC

OLYMPIC GAMES

COLLECTION







US GOLD

5
3

SCHWARZENEGGER

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Power Piggs of the Dark Ages 126

Game Boy

Tintin au Tibet 122

PlayStation

International Track & Field 90
Resident Evil 100
Battle Arena Toshinden 2 104
Sampras Extreme Tennis 108
Aquanaut's Holiday 110
Space Hulk 112
A IV Global Evolution 116
Galaxian 3 118
Slam'n Jam '96 120
Impact Racing 125
NHL Powerplay 125
Three Dirty Dwarves 125
Cheezy 127
Gunship 127

Saturn

Slam'n Jam '96 120
NHL Powerplay 125
The Need for Speed 126
Shining Wisdom 126
Discworld 127

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

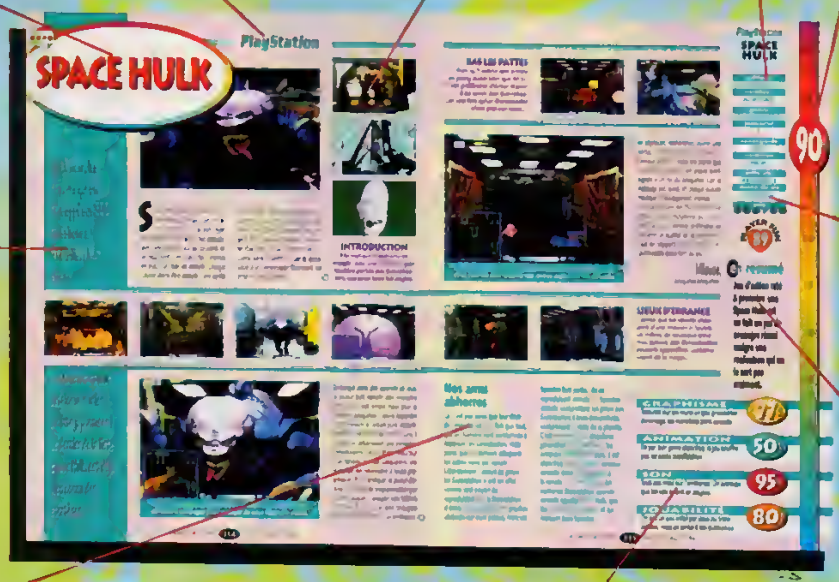
Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !



Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

S'il y a un genre qui faisait cruellement défaut aux 32 bits, c'est indéniablement la simulation d'athlétisme. À la veille des JO, un exploit est en passe d'être accompli.

L'origine d'International Track & Field remonte au début des années 80. À cette époque, une borne d'arcade proposait une série d'épreuves d'athlétisme où quatre joueurs pouvaient s'affronter simultanément. Les commandes étaient simples : deux boutons de vitesse et un bouton pour définir l'angle des lancers, des sauts, etc. Aujourd'hui, Konami ressort l'idée d'un fond de tiroir poussiéreux et lui fait subir un lifting pour l'adapter sur PlayStation, en utilisant les techniques de pointe. Le résultat est fort concluant, toute nostalgie mise à part.

UN JEU QUI ATTIRE LES FOULES

Dès les premiers instants, on ne peut rester insensible à la qualité des graphismes. Le stade est intégralement réalisé en 3D mappée tandis que les sportifs font l'objet d'un gros travail de motion capture. Cela se traduit par une représentation en polygones dotés de superbes textures. Dans son contenu, International Track & Field se présente sous la forme d'un hendécathlon (onze épreuves). Pour chacune des disciplines proposées, les joueurs doivent atteindre des performances minimales afin de se qualifier pour l'épreuve suivante. La meilleure performance de chaque athlète sera alors convertie en points afin de déterminer le vainqueur au terme des onze épreuves. On distingue trois catégories d'épreuves : courses, sauts et lancers. Les courses se déroulent en un seul sprint tandis que, pour les autres disciplines, vous disposez en tout et pour tout de trois essais. Vous trouverez dans les pages suivantes le détail de chaque épreuve ainsi que quelques petites astuces pour augmenter vos performances sans dopage. Certains déplorent que le jeu ne se déroule pas à la façon d'un véritable meeting, c'est-à-dire en continuant une épreuve jusqu'à avoir accumulé trois échecs successifs. C'est peut-être dommage pour les puristes, mais en contre-partie, cela permet d'avoir un jeu qui « tourne » rapidement puisque trois quarts d'heure suffisent pour une partie à quatre.

Très rapidement, le joueur débutant peut rivaliser avec les athlètes gérés par la console. Mais c'est avec son mode Quatre joueurs qu'ITF développe de véritables arguments de convivialité. Les crises de rire sont alors monnaie courante sans que soit exclue pour autant la pression émanant d'un score serré entre plusieurs joueurs. Bref, il ne fait aucun doute que Track & Field est l'un des jeux de l'été, à se procurer d'urgence. S'il vous faut un argument ultime pour être entièrement convaincu, sachez qu'à ce jour, ITF reste l'une des rares simulations sportives mettant en scène des polygônes qui soient jouables.

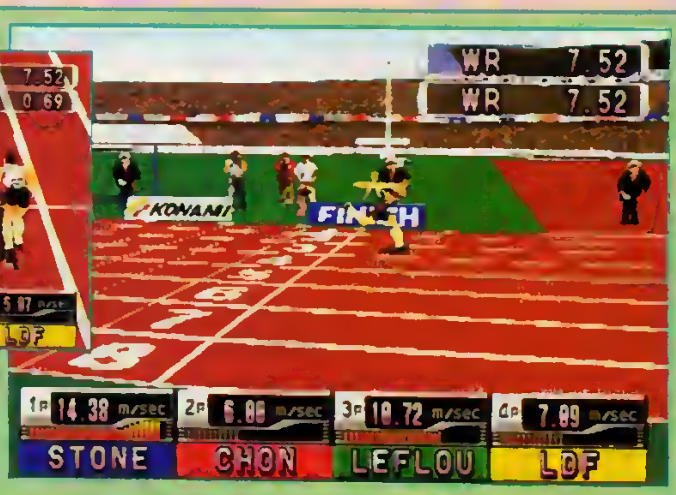
Wolfen,
courbaturé du doigt.

Le traditionnel podium clôt le meeting. Le vainqueur est le joueur le plus régulier sur l'ensemble des épreuves.

Certaines performances sont l'occasion de quelques délires. Ici, une taupe, ailleurs, un Godzilla ou un zeppelin...

LE 100 MÈTRES

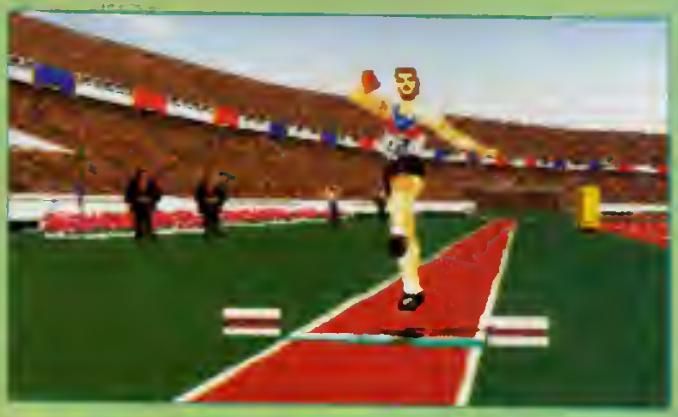
C'est la discipline reine de tous les meetings d'athlétisme et la plus simple ici. Lorsque le coup de feu du starter retentit, il convient d'appuyer le plus rapidement possible sur les boutons de vitesse en essayant d'adopter un rhytme régulier. Lorsque le scrolling atteint les lignes de repère quelques mètres avant l'arrivée, il suffit d'appuyer sur le bouton Action pour que votre sprinter penche le buste en avant, grapillant ainsi quelques précieux centièmes de seconde.



LE SAUT EN LONGUEUR

C'est également une discipline assez facile à maîtriser. Attendez que votre joueur ait lancé le bras en avant pour accélérer progressivement. Peu avant la planche d'appel, vous devez fournir l'effort maximum avant de sauter à l'aide du bouton.

Maintenez ce dernier enfoncé jusqu'à ce que l'angle de l'impulsion atteigne la fourchette des 40 à 50 degrés. Lorsque l'athlète atteint l'apogée de son saut, donnez une seconde impulsion (plus courte que la première) sur le bouton de saut afin d'assurer une bonne réception dans le bac.
Lors de certaines performances (6,66 m, 9,99 m, etc.), une taupe fait une apparition surprise.

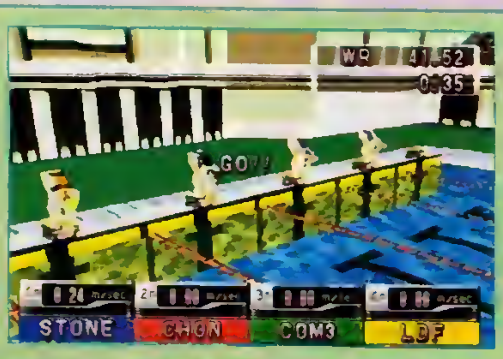


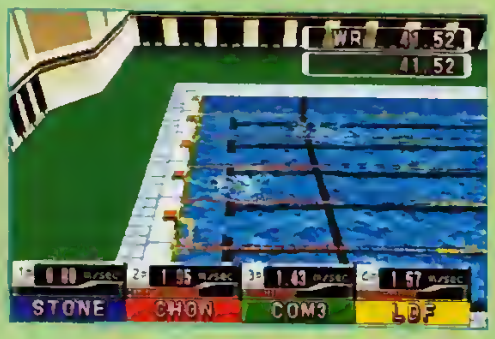
LE LANCER DE POIDS

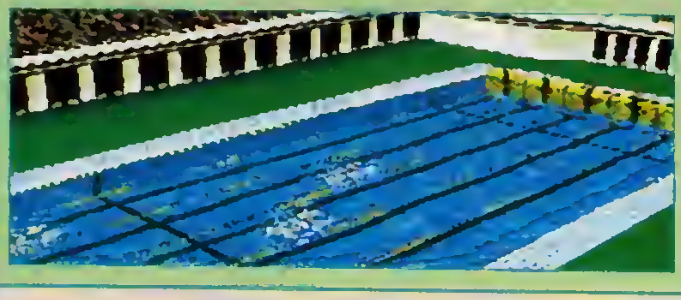
Il s'agit de la première épreuve de lancer. Le lanceur se positionne dos à l'arc de cercle délimitant la zone de chute du poids. Il faut alors appuyer comme un dératé sur les boutons de vitesse afin de donner un maximum d'élan au lanceur. En deux petites secondes, il effectue un demi-tour, en même temps qu'un curseur représentant la direction du lancer. Juste avant que le curseur n'atteigne l'arc de cercle, il faut donner une brève impulsion pour définir l'angle du lancer. L'idéal consiste à obtenir un angle compris entre 38 et 45 degrés.
À 22,22 m, Godzilla a cru bon de manifester sa joie dans les tribunes.

LE 100 MÈTRES NAGE LIBRE

Comme son nom l'indique, cette discipline n'a pas grand-chose à voir avec l'athlétisme. Le 100 m nage libre est la seconde épreuve de vitesse qui s'avère être également la plus éprouvante puisqu'il faut parcourir deux longueurs de bassin. Dès le coup de feu du starter, il convient de « bourriner » comme sur le 100 mètres sur piste. Pour effectuer le demi-tour à l'issue de la première longueur, il suffit d'appuyer sur le bouton Action afin que le nageur se retourne en s'aidant d'une impulsion contre le mur. Cette manœuvre de retournement exige un bon timing sous peine de vous faire perdre de précieuses secondes.





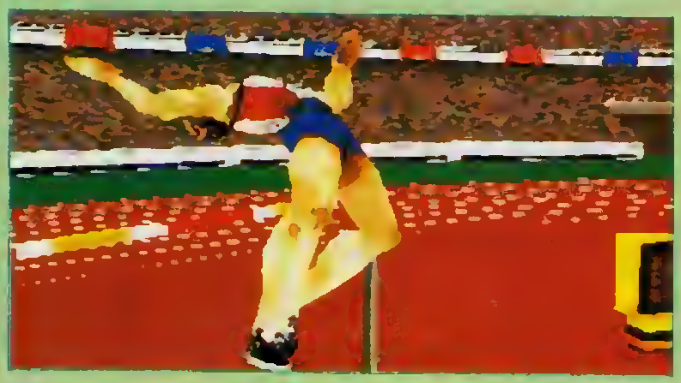


LE 110 MÈTRES HAIES

Le 110 mètres haies est la troisième et dernière épreuve de vitesse. La procédure de départ se déroule exactement comme lors du 100 mètres. Il convient alors de trouver le bon rythme pour anticiper les obstacles mais un seul dixième de seconde de décalage et c'est la catastrophe. La véritable difficulté survient dès lors que plusieurs joueurs de niveau différents jouent ensemble ; les bons joueurs prennent une telle avance que leurs adversaires distancés par le scrolling ne sont plus visibles à l'écran. C'est toutefois l'un des rares défaut de ce jeu toutes disciplines confondues.

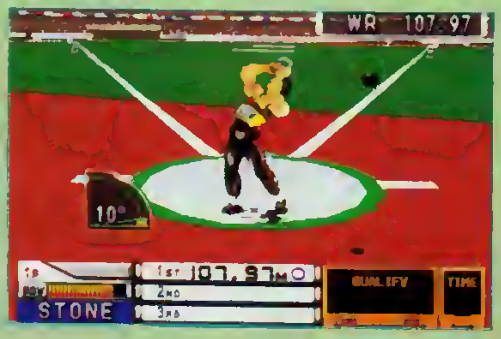
LE SAUT EN HAUTEUR

Parmi les épreuves de sauts, la hauteur et la perche sont deux disciplines un peu à part. En ce qui concerne la hauteur, la vitesse maximale n'est pas très difficile à atteindre et l'effort à produire est très court. Lorsque le sauteur se présente parallèlement au sautoir, appuyez en maintenant le bouton Saut enfoncé jusqu'à ce que le bassin du sportif franchisse la barre. Relâchez alors le bouton de saut afin qu'il donne le coup de reins nécessaire pour passer les jambes. La hauteur limite est de 2,70 mètres. Toutefois, si vous parvenez à franchir cette hauteur avant votre deuxième essai, vous pourrez placer la barre au-delà de cette limite lors du ou des deux derniers essais.



LE LANCER DU MARTEAU

C'est, avec le disque, la discipline de lancer la plus délicate. Le lanceur se place dans un cercle de plus de deux mètres de diamètre. Comme pour tous les lancers, la zone de chute du marteau est délimitée par un arc de cercle d'environ 40 degrés. Le lanceur fait tourner son projectile deux fois autour de lui pour prendre un peu de vitesse, après quoi il fait contrepoids avec son corps avant d'entamer quatre tours d'élan supplémentaires et de lâcher le marteau dans un râle.



Un curseur de direction suit bien sûr les rotations. Pour atteindre l'angle idéal (38 à 45 degrés), commencez à appuyer sur le bouton dès le début du dernier tour. Un lâcher de ballons salue certaines performances.

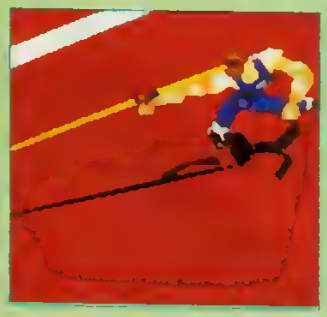
LE TRIPLE SAUT

Le triple saut est un peu plus complexe que le saut en longueur. Lorsque le sauteur s'élance, il doit atteindre sa vitesse maximale quelques mètres avant la planche d'appel. Les deux premières impulsions s'effectuent par une pression légèrement prolongée sur le bouton adéquat. Vous ne définissez l'angle du saut que lors de la troisième impulsion. À l'instar de la longueur, il convient ici de terminer en donnant une brève impulsion sur le bouton de saut pour assurer la meilleure réception possible.

La taupe fait de temps à autre une apparition remarquée.

LE LANCER DE JAVELOT

Contrairement aux autres épreuves de lancer, la prise d'élan du lanceur de javelot n'est pas circulaire, ce qui évite les problèmes de direction. En contrepartie, il convient de bien coordonner ses mouvements afin d'obtenir un bon rapport élan/angle de lancer. L'animation du lancer s'accompagne d'une rotation autour de l'athlète. C'est lorsque son dos devient visible qu'il faut, tout en continuant à courir, commencer à définir l'angle du lancer. Lorsque l'angle est compris entre 40 et 45 degrés, relâchez le bouton de lancer.



Un zeppelin arborant le logo de Konami survole quelquefois le stade. Un événement assez rare.

LE SAUT À LA PERCHE

Le saut à la perche est peut-être la discipline la plus difficile à maîtriser. Que le record officiel de Sergeï Bubka ait tenu plusieurs jours à la rédac atteste de cette évidence. La première clé pour atteindre des hauteurs supérieures à six mètres réside dans la prise d'élan. En effet, le perchiste abaisse sa perche automatiquement en arrivant à proximité du sautoir. Ce n'est que lorsqu'il entame son ascension qu'il faut effectuer une série de

pressions sur le bouton de saut afin de faire passer les pieds, le bassin puis le buste. À l'instar du saut

en hauteur, la limite maximale peut également être dépassée. Atteindre le cap des 6,60 m avant votre dernier essai vous autorisera une tentative à une hauteur plus élevée. Toutefois, au-delà de 6,20 m, il devient nécessaire de privilégier l'efficacité au détriment du style. La navette spatiale nous gratifie de sa présence, de façon aléatoire.

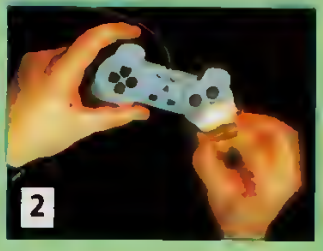
LANCER DE DISQUE

C'est la discipline de clôture de cet hendécathlon. C'est également l'épreuve de lancer la plus difficile, dans la mesure où vous ne disposez que de deux tours d'élan pour atteindre la vitesse optimale. Comme pour le marteau et le poids,

un curseur accompagne le lanceur lors des rotations d'élan. L'angle s'élargit très rapidement, aussi ne faut-il pas trop anticiper pour la pression du bouton de lancer. Une fois n'est pas coutume, l'angle idéal se trouve dans la fourchette des 40 à 50 degrés.

Les techniques des champions

Afin d'accroître leurs performances, certains ont eu recours à de petits stratagèmes. Déjà, tout le monde s'accorde pour dire que la reconfiguration des touches est primordiale. La grosse majorité a opté pour les touches cercle et croix en ce qui concerne la vitesse, et L1 et L2 pour les angles. Ensuite chacun a sa technique : Wonder Fra, par exemple, enroule ses doigts dans son tee-shirt pour les faire glisser rapidement sur les boutons de vitesse (1) ! À long terme, il n'est pas sûr que le maillot apprécie vraiment. Chon, quant à lui, a opté pour le bâton de colle Uhu (2). Ce cylindre de plastique est vraiment idéal dans la mesure où le crantage du bouchon offre une excellente adhérence sur les boutons. Mahalia, elle, préfère le marker (3). Très ergonomique, celui-ci permet d'atteindre des vitesses honorables. La technique de Wolfen consiste à utiliser un briquet (4), dont la petite taille offre la possibilité de réduire l'ampleur du mouvement. Cela dit, des adversaires loyaux feront appel à leur seule dextérité manuelle (5). Pour finir, un petit avertissement : Player One décline toute responsabilité en cas d'endommagement des paddles suite à l'usage d'ustensiles !



LES JO DE PLAYER ONE EN IMAGES

L'arrivée d'International Track & Field a suscité un vif intérêt à la rédac, au point que l'on a dû organiser nos propres Jeux olympiques afin de déterminer, une bonne fois pour toutes, quels étaient les meilleurs. Compte rendu d'une compétition d'anthologie.

• Pour les séries qualificatives du saut en hauteur, Caliméro prodigue ses quelques menus conseils à Lionel, le maquettiste, plus à l'aise avec une souris qu'un paddle !

• Ces olympiades ont parfois revêtues des allures handisports, à l'image d'Elwood.

• Le malheur des uns fait le bonheur des autres : Caliméro réalise une excellente performance au grand désespoir des Lionel (tous deux maquettistes).

• Ces olympiades ont occasionné de nombreuses crises de rire. C'est ça, la convivialité.

• La finale du lancer de javelot. Tandis que Wonder Fra fournit son effort, les autres concurents restent hyper concentrés.

Le podium

Toute olympiade qui se respecte s'achève sur un podium. Au final, c'est Lionel (le brun) qui a remporté le plus d'épreuves, talonné de près par Mahalia, digne représentante de la gente féminine. Enfin, Wonder Fra monte sur la troisième marche... Ils sont pas beaux, nos champions ?

Ce qu'en pensent les athlètes

ELWOOD : « En dépit d'un concept qui peut sembler primaire, T&F fait partie de ces jeux qui prennent une dimension magique à plusieurs. L'énergie dépensée au cours des parties endiablées est énorme, mais le plaisir d'exploser ses adversaires dans les onze disciplines proposées justifie tous les excès ! Une pure merveille, qui justifie l'achat d'un quintupleur, parce que, tout seul, on s'ennuie quand même un peu... »

CALIM : « Impressionnant est le mot ! Depuis longtemps, j'attendais de voir arriver un nouveau jeu capable d'allier ainsi le fun et la convivialité. Au même titre qu'un Bomberman (ou presque), T&F est le jeu idéal pour organiser les concours les plus fous. Et puis, pour un grand sportif comme moi (!), c'est le top... »

CHON : « Très fun, ce soft possède un avantage par rapport à Olympic Games : il est beau ! Et convivial. C'est un jeu très arcade, qui réclame une bonne technique du bourrinage de boutons. Alors, à vos briquets ou tubes de colle! »

PlayStation

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

éditeur: KONAMI
textes: ANGLAIS
genre: SIMU D'ATHLÉTISME
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: OUI
continue: OUI
difficulté: MOYENNE
durée de vie: D'ENFER !
prix: D

PLAYER FUN 99%

en résumé

International Track & Field tient plus du jeu d'arcade que de la simulation pure. C'est sans aucun doute le soft le plus convivial sur PlayStation.

GRAPHISME 97%
Des polygônes comme on aimerait en voir plus souvent.

ANIMATION 95%
Les personnages sont très bien animés, zooms et rotations fluides.

SON 90%
Les commentaires auraient gagné à être moins répétitifs.

JOUABILITÉ 90%
La plupart des joueurs apprécieront l'interface, mais pas les paddles.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LIONEL POIROT

Ce sportif cultive la bonne humeur et la passion de la natation à haut niveau. Après les JO de Barcelone, il défendra les chances de la France à Atlanta.

PLAYER ONE : Comment se prépare-t-on aux Jeux olympiques ?

LIONEL POIROT : D'abord, on ne se prépare pas l'année des Jeux ! Cela se passe sur plusieurs années. C'est un entraînement à très long terme...

Qu'entends-tu par entraînement à long terme ?

En fait, il y a des étapes : les championnats du monde qui ont lieu tous les quatre ans, en alternance avec les JO (ndlr : les prochains championnats du monde auront donc lieu en 1998). Et il y a aussi, tous les deux ans, les championnats d'Europe qui viennent s'intercaler entre ces

Les temps de Lionel au 100 m nage libre sont de 52'60" dans la piscine virtuelle de Track & Field et 51'00" dans la réalité.

deux événements. La préparation à long terme, c'est donc la préparation à chacune de ces étapes annuelles.

Combien de temps consacres-tu par jour à cette préparation ?
Je passe quatre heures dans l'eau et je fais une heure d'exercices physiques, de septembre à janvier. Puis, à l'approche des échéances, je ralentis la cadence.

D'où tires-tu ta motivation ?
Tant qu'il y a de la passion et du plaisir, tout roule ! J'essaie d'aller au maximum de mes limites...

En tant que nageur, quel est ton objectif ?
Être dans les seize premiers mondiaux.

Qu'est-ce qui t'a attiré dans Track & Field ?
Le réalisme. Notamment au niveau des graphismes. Par exemple, dans l'épreuve de lancer, j'ai bien aimé le fait de pouvoir faire varier l'angle en fonction du temps pendant lequel on garde le bouton appuyé. Et puis, pouvoir jouer à quatre, pour faire des « pizzas-games parties », c'est vraiment top !

Tu étais joueur auparavant ?
Oui, j'ai déjà passé des heures avec mon frère sur sa Megadrive.

Quels sont les titres qui t'ont le plus marqué ?
J'ai bien aimé Olympic Gold (ndlr : JO de Barcelone d'US Gold), Street Fighter II, la série des Strike et le fabuleux Flashback...

À quel moment joues-tu ?
Chaque fois que l'occasion se présente et, qui plus est, à chaque fois que je suis avec mon frère !

Penses-tu qu'un jeu comme Track & Field peut susciter des vocations ?
Disons que je trouve bien qu'un jeune qui n'a pas de passion s'intéresse aux jeux vidéo. Parce que c'est peut-être grâce à cela qu'il va s'ouvrir à autre chose. Et si Track & Field lui donne envie de courir « en live » pour battre des records, pourquoi pas !

Quelle est ton opinion sur les jeux vidéo tels qu'ils sont conçus aujourd'hui ?
J'ai l'impression qu'ils s'adressent de plus en plus à des joueurs adultes et donc que la cible s'élargit. Je crois que les jeux sont en pleine évolution et c'est tant mieux... Mais ils coûtent toujours aussi cher !

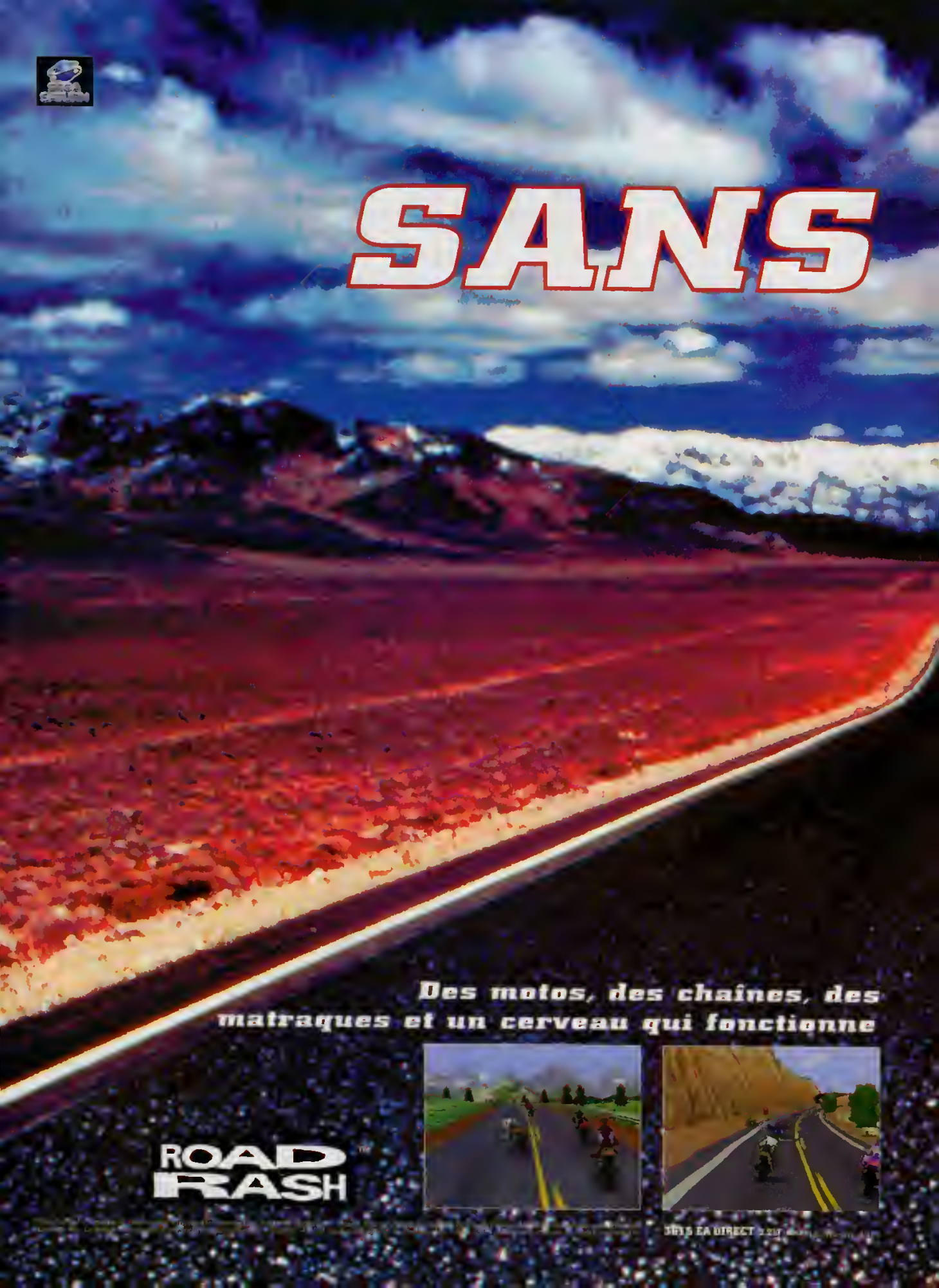
Est-ce que tu te souviens de tes quinze ans ?
Bien sûr. J'étais un ado un peu spécial : je partais tous les midis et tous les soirs à l'entraînement. Mais comme j'aimais déjà beaucoup parler avec les autres, j'ai toujours réussi à m'intégrer sans problème.

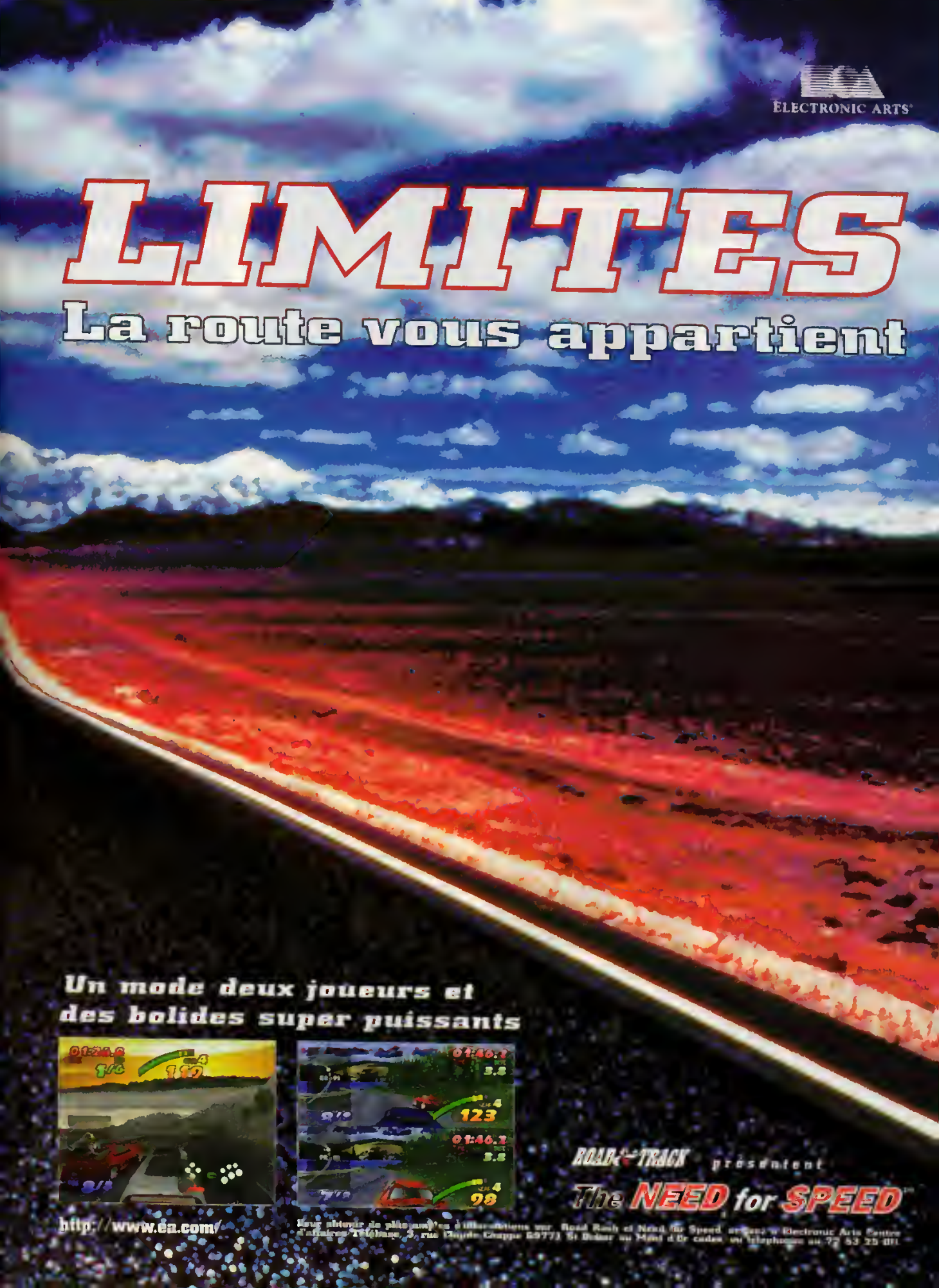
Les filles étaient folles de toi ?
J'ai eu la chance à cet âge-là de rencontrer la femme de ma vie et aujourd'hui, je suis heureux... comme un poisson dans l'eau ! ■

Propos recueillis par David Téné.

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : POIROT
PRÉNOM : LIONEL
AGE : 22 ANS
ETUDES :
EN DEUXIÈME ANNÉE DE GESTION
FORMATION : CLUB ATHLÉTIQUE DE BOULOGNE-BILLANCOURT
PERFORMANCES :
DOUBLE CHAMPION D'EUROPE JUNIOR EN 1990 (CINQ MÉDAILLES)
FINALISTE AUX JO DE BARCELONE (1992).
CHAMPION DE FRANCE SUR 4 X 200 M NAGE LIBRE (1996)
DOUBLE SÉLECTION À ATLANTA
SPÉCIALITÉ : 200 M NAGE LIBRE


SANS
Des motos, des chaînes, des matraques et un cerveau qui fonctionne
ROAD RASH
3615 EA DIRECT


ELECTRONIC ARTS
LIMITES
La route vous appartient
Un mode deux joueurs et
des bolides super puissants
ROAD & TRACK présentent
The NEED for SPEED
http://www.ea.com/

RESIDENT EVIL

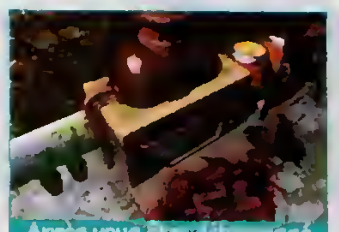
Bienvenue dans le monde de Resident Evil ! Sombre, inquiétant, angoissant... mortel, ce jeu va vous emmener très loin, réveillant en votre âme vos peurs les plus profondes. Et le pire, c'est que vous allez aimer ça !

Premier jeu d'aventure-action en 3D réalisé par Capcom, Resident Evil étonne. Il étonne parce qu'on ne s'attendait pas du tout à ce que cet éditeur nous propose ce genre de jeu, et aussi parce que, pour un coup d'essai — tous en chœur, je suis sûr que vous connaissez la suite —, c'est un coup de maître ! Une double bonne surprise, donc. Et un formidable pied de nez aux détracteurs de Capcom qui pensaient que, hormis les jeux de baston, ce dernier ne savait pas faire grand-chose.

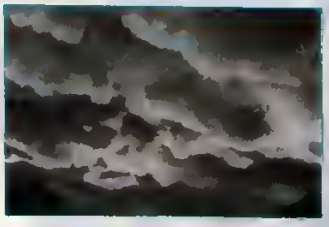
Rappelons brièvement la trame de Resident Evil. Vous faites partie d'une expédition spéciale, l'Alpha Team, et partez en hélicoptère au milieu d'une jungle inquiétante pour retrouver les membres disparus d'une autre expédition. Les recherches ne durent guère longtemps, et vous découvrez bientôt plusieurs cadavres affreusement mutilés. C'est la consternation. Les cris affreux de plusieurs créatures vous sortent de votre torpeur : des chiens, énormes et manifestemment pas tout à fait normaux, se lancent à votre poursuite. Vous n'avez plus le temps de rejoindre votre hélicoptère et le seul abri en vue est une inquiétante bâtisse, là, juste devant...

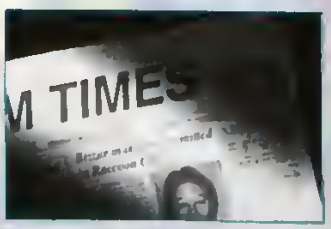
EN AVOIR... OU PAS

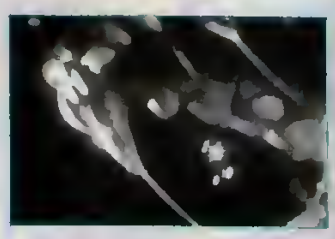
En choisissant de jouer avec Jill, la fille, vous serez beaucoup aidé. Elle dispose de plus d'armes, ouvre les portes facilement... Essayer de terminer le jeu avec Chris se révèle bien plus ardu.



Après vous être débarrassé du vilain clébard, ramassez toutes les plantes vertes : elles vous redonnent de l'énergie.





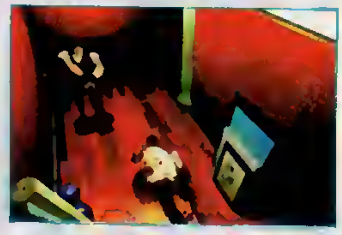


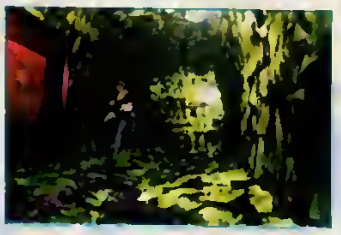
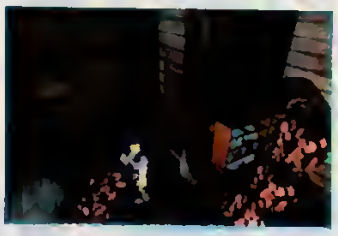
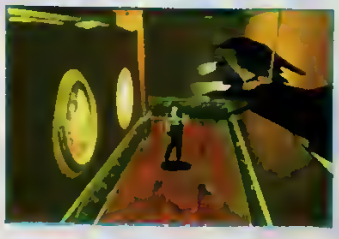
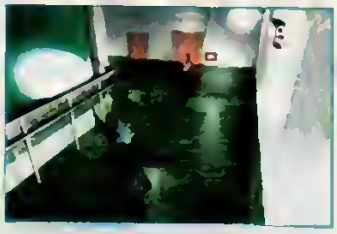
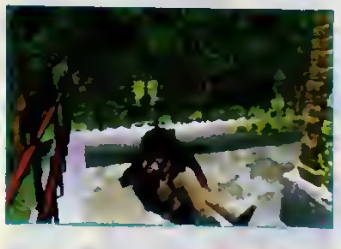
« COURS, FOREST, COURS ! »

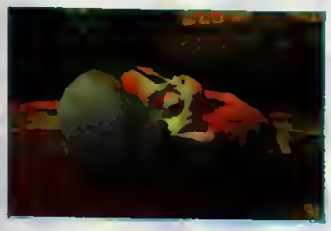
La présentation vous met tout de suite dans l'ambiance. Fuyant une horde de chiens mutants assoiffés de sang, l'Alpha Team se réfugie dans l'inquiétante demeure de la forêt de Rancoon.

À bas la censure !

Comme on pouvait malheureusement le prévoir, les versions européenne et américaine de Resident Evil n'ont pas échappé à la censure. Oh ! ce n'est pas une catastrophe, et le jeu ne perd rien de son intérêt à cause de cela, mais lorsque l'on connaît le Bio Hazard japonais, on peut remarquer que certaines scènes un peu trop sanglantes ont été volontairement tronquées. Ainsi, pendant l'intro, on ne voit plus les cadavres à terre, ni la main arrachée qu'un des soldats retrouve. De même, dans la maison, on ne vous montre pas la tête du soldat que le zombie a commencé à dévorer. Il est vrai que tout cela n'était pas de très bon goût, mais quitte à réserver le jeu à un public averti — a priori, un gamin de dix ans devrait avoir du mal à se le procurer — autant profiter pleinement de la version originale, dans toute son horreur.





« EUH... ON FAIT AMI ? »

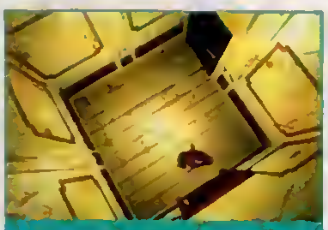
De nombreuses créatures infestent les lieux. Les zombies, lents et malhabiles, veulent vous croquer. Les araignées géantes crachent un liquide acide. De leur cadavre s'échappe une multitude de petits aranéides. Les serpents ne vous attaquent pas si vous courez. Les chiens sont rapides. Enfin, les abeilles, corbeaux et autres poissons sont assez peu redoutables. Il faut juste faire un peu attention. Et puis, bien sûr, il y a la créature la plus terrifiante de toutes : Tyrant...

Attendre le dernier moment pour tirer est certes risqué, mais vous causez de cette façon davantage de dégâts.

Les membres survivants de l'Alpha Team sont au nombre de quatre : Chris, Jil, Barry et Wrexster. Selon que vous choisissiez de jouer avec Chris ou Jil, le scénario ne sera pas tout à fait le même, à l'instar des aides qui vous seront accordées (voir encadré). Je ne saurais donc trop vous conseiller de terminer une première fois le jeu avec la fille, histoire de bien connaître la maison, et après seulement de tenter de jouer avec Chris. Avec ce dernier, en effet, vous n'avez quasiment pas le droit à l'erreur : vos munitions sont comptées, les sauvegardes possibles réduites au minimum et les ennemis se révèlent plus nombreux et plus résistants... Ça n'a vraiment rien à voir.

« IN YOUR HEAD, ZOMBIE... »

Le scénario de Resident Evil, bien plus recherché qu'on pourrait le penser au premier abord, vous plonge dans une sombre histoire de manipulations génétiques. C'est ainsi que vous apprenez, entre autres choses, que les zombies qui infestent les bâtiments sont en fait des chercheurs qui ont succombé à un virus qu'ils



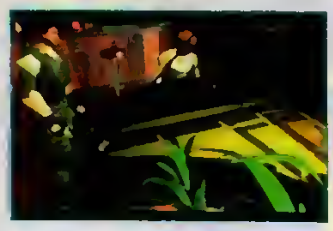
Certains angles de vue donnent carrément le vertige. Et si vous vous voyez du plafond, ce n'est pas par hasard...

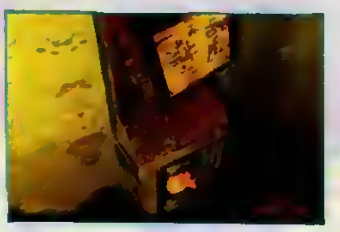
étaient eux-mêmes en train d'élaborer. Les expériences, ici, sont d'ailleurs apparemment allées bon train puisque les animaux et insectes que vous rencontrez (chiens, abeilles, araignées...) sont tout sauf normaux

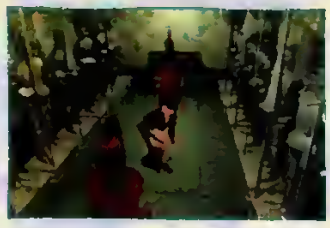
Resident Evil est en fait un Alone in the Dark (le premier jeu du genre) mais version hard. Ici, les têtes explosent, les membres s'éparpillent, et c'est la peur au ventre que l'on tourne le coin d'un couloir, toujours prêt à tomber sur quelque créature démoniaque. Si vos craintes se vérifient, vous aurez au moins l'avantage de pouvoir tirer à bout portant, causant, de cette manière, beaucoup plus de dégâts. Les plus chanceux réussiront même à dégommer les bras des zombies, évitant ainsi de se retrouver alpagué. Les angles de vue et les musiques comptent aussi beaucoup dans l'ambiance de Resident Evil. Le sentiment d'oppression, de danger, de malaise est permanent... Il peut quelquefois ne rien se passer mais le pouvoir de suggestion est si grand que vous êtes continuellement sous pression. Éprouvant !

ÂMES SENSIBLES S'ABSTENIR

Resident Evil fait partie de ces jeux dont on ne sort pas indemne. Nous avons affaire ici à un véritable film d'horreur, dont vous êtes l'acteur, et lorsqu'un zombie croque le cou fragile du personnage que vous incarnez (mmmh... ce bruit de mastication !) vous avez vraiment très mal.
Resident Evil laissera certainement des marques sur votre subconscient. J'ai frissonné en m'y essayant, retenu mon souffle et remercié le ciel de n'être pas cardiaque lorsque l'adréna-





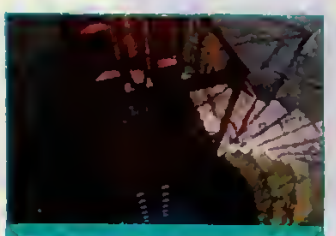


INTERMÈDES

Ne reculant devant rien pour nous offrir le jeu le plus beau et le plus complet possible, Capcom s'est permis le luxe de ponctuer Resident Evil de petites scènes cinématiques. Ces dernières, bien évidemment en images de synthèse, vous obligent à rester spectateur quelques dizaines de secondes durant. On ne s'en plaindra pas. Les occasions de souffler ne sont pas si nombreuses. Ne vous étonnez pas non plus si, sans que rien ne vous en avertisse, les personnages se mettent soudain à parler entre eux. Le scénario, complexe, mérite parfois quelques éclaircissements, et c'est en écoutant les propos échangés que vous pourrez y comprendre quelque chose. La lecture des livres trouvés est aussi utile.

et ils ont manifestement été créés pour tuer. Une puissante industrie pharmaceutique a commandité toutes ces expériences et, les choses allant mal, elle essaie d'étouffer l'affaire. Vous êtes pour elle le grain de sable dans l'engrenage qu'il faut à tout prix éliminer.
Mélangeant allégrement action (beaucoup) et réflexion (un peu),

La chambre bleue, très belle, est la pièce dans laquelle vous trouverez le plan du rez-de-chaussée. Utile.



Descendre dans ces profondeurs abyssales n'est pas exempt de tout risque. Mais bon, quand faut y aller..

line, soudain libérée, venait faire battre bien au-delà de la normale mon muscle palpitant. J'en ai rêvé la nuit, j'y ai pensé le jour, et me suis dit qu'avec dix ans de moins, j'aurais sans doute cauchemardé pendant quelques longues semaines, mouillant mes draps et appelant ma maman au secours. Tout ça pour dire que Resident Evil se révèle excessivement

Les zombies s'écroulent et se relèvent plusieurs fois lors d'un combat. Méfiez-vous lorsqu'ils se trouvent à terre...

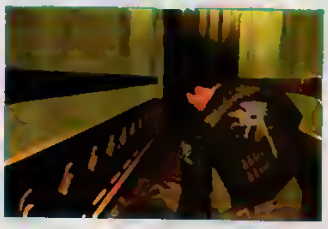
Après les chiens, c'est à des araignées géantes que vous avez affaire. L'endroit est décidément malfamé.

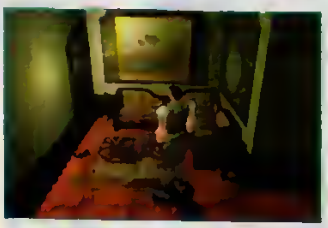
dur, et qu'il n'est pas bon, vraiment, de le laisser entre toutes les mains. S'il est vrai que le jeu, lorsqu'on le connaît par cœur, se termine assez rapidement (une surprise explosive vous attend si — exercice réservé aux plus acharnés — vous le bouclez en moins de trois heures), le fait de pouvoir jouer avec Chris ou Jil allonge nettement la durée de vie. De plus, les vrais aventuriers voudront admirer toutes les fins imaginées (quand on sauve Barry, quand on ne le sauve pas...), essayer de voir ce qu'ouvre la clé « mystère » qui vous est donnée lorsque vous terminez le jeu (en regardant les photos qui habillent ce test, vous devriez déjà avoir une idée), tenter de tuer le Tyrant au couteau (!), etc. Ceux-là devraient passer, au final, une bonne trentaine d'heures sur le jeu. Bref, Resident Evil est une pure merveille et l'on attend avec impatience — eh oui, il est déjà prévu — Resident Evil 2...

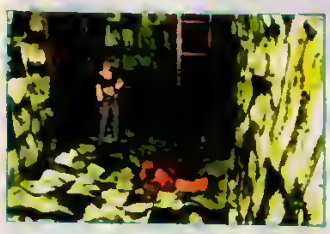
Les machines à écrire servent de points de sauvegarde. Utilisez donc vos rubans avec parcimonie.

Chris,

« On ne meurt qu'une fois, et c'est pour si longtemps... »
(Molière, le Dépit amoureux)







ALLEZ EN PAIX

Lors de votre exploration, vous croiserez plusieurs gars salement amochés. La plupart du temps, vous ne pourrez bien malheureusement plus grand-chose pour eux (à part, peut-être, prononcer un Pater...).

RESIDENT EVIL

éditeur	CAPCOM
textes	FRANÇAIS
genre	EFFRAYANT
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

96%

PLAYER FUN 98%

en résumé

Âmes sensibles, attention ! Resident Evil est grandiose, mais il prend aux tripes. Tâchez d'éviter d'y jouer seul, de nuit, tous volets clos...

GRAPHISME 96%
Les persos se fondent dans les décors digits. Monstres affreusement sublimes.

ANIMATION 96%
Chaque créature possède sa propre démarche. On tremble rien qu'à les regarder.

SON 98%
Musiques délicieusement angoissantes, ambiance sonore et voix des persos parfaites.

JOUABILITE 94%
Les commandes sont instinctives, les collisions précises... Rien à redire.

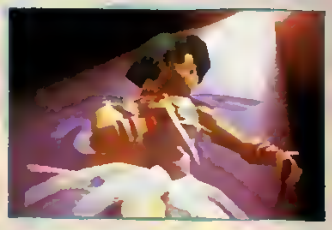
100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

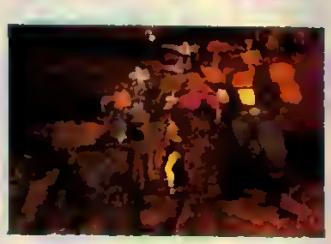
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

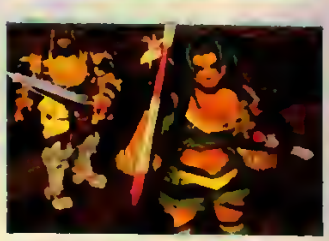
Attendue par beaucoup avec impatience, la suite de Toshinden — premier jeu de combat 3D de la PlayStation — arrive enfin en France. Gros plan sur un titre déjà sujet à controverse.

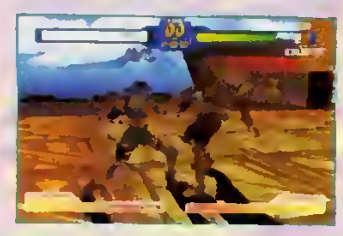
Pour commencer, intéressons-nous aux différents protagonistes du jeu. Ne désirant manifestement pas changer une équipe qui gagne, les concepteurs de Toshinden 2, prudents, ont repris tous les personnages du premier épisode. C'est ainsi que l'on retrouve Eiji et Kayin, les deux héros, l'allure fière, altière, leur grosse épée à la main. Ellis et Sofia, représentantes du sexe féminin, manient le fouet et le poignard avec toujours autant d'aisance tandis que Fo, railleur, les attend en aiguisant ses longues griffes. Ne restent plus que Rungo, armé de son impressionnante massue, Duke, le chevalier pugnace et Mondo, le plus original peut-être, avec sa longue lance et son air renfermé. Les nouveaux arrivants ne sont pas nombreux mais leurs personnalités, très différentes, leur permettent de constituer un panel hétéroclite. Le plus impressionnant

Tracy et Kayin aiment beaucoup s'amuser à faire des tours complets en l'air. C'est efficace et en plus joli.









EN CAS DE COUP DUR

Comme dans le premier épisode, chaque perso possède deux super attaques surpuissantes. La première ne peut s'effectuer que lorsque la barre Overdrive, au bas de l'écran, se met à clignoter. Pour sortir la seconde, vous devez attendre que votre barre d'énergie soit presque entièrement entamée. Notez que les manipulations liées à ces attaques, assez compliquées dans le premier Toshinden, ont été simplifiées.

des trois est sans aucun doute Gaïa, le boss de Toshinden premier du nom. Débarrassé de son imposante armure, il se révèle beaucoup plus sympa à maîtriser et fait presque figure, dans l'absolu, de nouveau personnage. J'aime. Tracy, petite bonne femme au physique avantageux (pas touche, elle est armée de tonfas) se révèle très réussie elle aussi. Dommage que — l'imagination a dû manquer aux concepteurs —

Gaïa, débarrassé de sa lourde armure, fait ici face à Rungo, presque aussi massif et impressionnant que lui.

elle ressemble tant à Ellis. Chaos, enfin, porte bien son nom puisqu'il fait absolument n'importe quoi. Grimaçant, gesticulant et criant sans cesse, il sera adoré par certains tandis que d'autres, au contraire, ne pourront pas le supporter.

OMBRES ET LUMIÈRES

Les combats, dans Toshinden 2, se déroulent toujours sur une aire de jeu fermée, surélevée dans les airs,

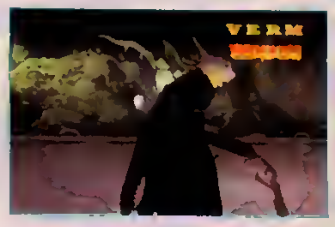
La superbe des boss

En plus de ses onze personnages de base, Toshinden 2 dissimule quatre boss magnifiques. Les deux premiers, Uranus et Master, apparaissent dès que vous participez au tournoi : ils vous attendent à la fin. Superbes et très originaux — admirez donc Uranus, cet ange sublime —, ils se révèlent en plus redoutables. Après avoir terminé le tournoi au niveau 8, vous avez la possibilité de les sélectionner (écran de sélection des personnages, case mystère. Appuyez sur Select pour que les persos défilent moins vite). Si d'aventure il vous prenait l'envie de recommencer un tournoi niveau 8 en sélectionnant un de ces boss, vous aurez la bonne surprise, une fois votre besogne terminée, de découvrir à nouveau deux autres boss sur l'écran de sélection des persos. Le premier, Sho, est déjà connu des fans puisqu'il était présent dans la première version de Toshinden. En revanche, le second, Vermilion, est un parfait inconnu, assez peu sociable du reste puisqu'il se bat carrément... à coups de pistolets !

Tracy ressemble comme deux gouttes d'eau à Ellis (le costume excepté). Manque d'imagination des concepteurs ?

VAS-Y, COGNE !
Votre adversaire a chuté : soit vous lui sautez dessus, soit vous le frappez à nouveau. Mondo, lui, a choisi la seconde solution.

et au-delà des limites de laquelle il ne vaut mieux pas sortir. Pour éviter le Ring Out tant redouté, le système de roulades, sur le côté, a été conservé. Certains le regrettent, mais cela marque l'originalité du jeu, et à mon avis c'est plutôt une bonne idée. En ce qui concerne les différents coups et pouvoirs spéciaux, de nombreux détails ont été améliorés. D'abord, la palette de mouvements des personnages est plus riche, ce qui augure des parties plus intéressantes (par exemple, en effectuant deux fois Droite, avant d'appuyer sur un bouton, vous avez droit à des coups inédits). En ce qui concerne les pouvoirs spéciaux, la différence est moins flagrante mais elle n'en est pas moins réelle, et chaque



L'avis de Leflou

« La mode est aux personnages cubiques. Il faudra s'y faire, j'en ai bien peur. Toshinden 2 ne déroge pas à la règle « virtua fighteienne » et propose des combattants un peu trop polygonaux à mon goût. Si le but est de montrer que le jeu est bien en 3D, le message est passé, merci ! Je trouve que ce jeu a régressé graphiquement par rapport au premier (Mondo en est le meilleur exemple). Certes, des effets de lumières intéressants sont apparus mais ça ne prend pas avec moi ! Ce qu'on nous donne d'un côté, on nous le retire de l'autre. Rendez-nous des personnages aux formes lisses et réalistes. Ras-le-bol des graphismes Coleco ! »

Quoique d'apparence frêle, Ellis vient d'envoyer valdinguer Eiji comme un rien. Sa fierté de mâle va en prendre un coup !

protagoniste possède de nouvelles attaques redoutables. Enfin, des plus non négligeables font leur apparition : la présence d'enchaînements, la possibilité de frapper son adversaire au sol... Des possibilités classiques, présentes dans la plupart des autres jeux du même genre, mais qui faisaient cruellement défaut au Toshinden premier du nom.

Quoique manifestement réussi et agréable à jouer, Toshinden 2 n'est pas exempt de quelques défauts. La première remarque à faire, la plus évidente, concerne son manque certain d'innovations. Le résultat ne déçoit pas, certes, mais on aurait pu s'attendre à mieux. En ce qui concerne les effets de lumière, sur lesquels les concepteurs ont manifestement misés pour donner une certaine originalité au jeu, le résultat est assez déroutant. Certaines poses sont magnifiques mais l'effet de contre-jour peut, par moments, gêner la visibilité et amoindrir le plaisir de jeu. Dommage. Enfin, détail de moindre importance, on regrettera l'absence de replay.

Du pour et du contre, donc, pour un jeu qui mérite des égards et n'est, quoi qu'on en dise, absolument pas bâclé.

Chris,

quintessencie l'art ludique du combat.

ENCHAÎNEMENT DE BASE

La présence d'enchaînements dans cette nouvelle version de Toshinden représente un atout non négligeable. Les plus évidents à effectuer se retrouvent souvent d'un personnage à l'autre. Le schéma classique est le suivant : poing faible, poing fort, pouvoir spécial (un pas trop lent à sortir, tant qu'à faire !). Vous pouvez varier avec pied faible, pied fort, ou pied faible, poing fort, etc.

PlayStation

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

éditeur	TAKARA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 94%

En résumé

Cette seconde mouture de Toshinden est controversée. Pourtant, elle possède de grandes qualités, notamment le plaisir de jeu.

GRAPHISME 92%
Les personnages, quoique cubiques, sont très réussis. Décors un peu vides.

ANIMATION 95%
Mouvements rapides et combats impressionnants... Du tout bon.

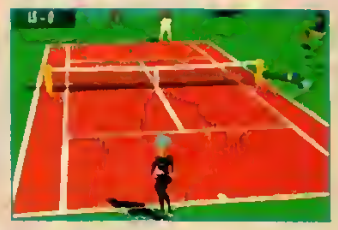
SON 85%
Musiques tout juste réussies. En revanche, les voix des persos sont extraordinaires.

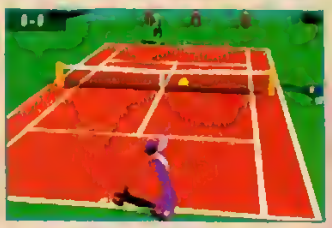
JOUABILITÉ 95%
Les pouvoirs sortent tout seuls (même si le paddle Sony n'aide pas).

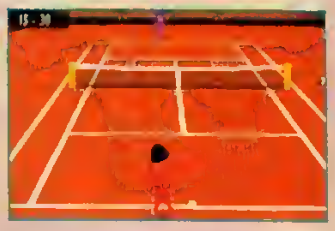
100 85 80 75 70 65 60 55 50

DRAGON BALL Z
DES TONNES DE GOODIES !
taille-crayons
cahiers
trousses
porte-clés
kit papeterie
sacs à dos
figurines
classeurs
LA RENTREE SERA ANIMEE...
papier à lettres
autocollants
carnets
cartes postales
cahiers
SAILOR MOON
EN VENTE DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS, VPC, JEUX VIDÉO, VIDÉO CLUBS, MULTI-SPÉCIALISTES.
DISTRIBUTION EXCLUSIVE : I.D.E.
REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS : (16 1) 49 32 01 66
I.D.E

SAMPRAS EXTREME TENNIS



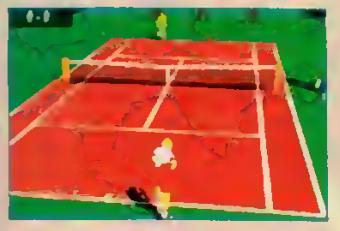


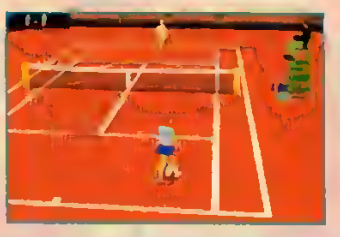


DEVINETTE !
Ils ont de drôles de looks, mais ne sont pas mauvais du tout. Qui sont-ils? Les persos cachés, bien sûr.

Ce nouveau Sampras saura-t-il nous apporter la simulation de tennis que nous attendons toujours sur 32 bits ?

Pete Sampras et Pete Sampras 96 sur Megadrive font partie des meilleurs jeux de tennis sur 16 bits. Cette version PlayStation était donc très attendue. Dès le départ, on s'aperçoit que le jeu est soigné. Les différents courts sont magnifiques et, graphiquement, les joueurs sont plutôt réussis. Ouf ! On peut souffler car, pour l'instant, les simulations de tennis qui se sont essayés à la 3D étaient assez loupées. Là, c'est juste correct, mais pas éblouissant : le public et les juges de lignes ont l'air un peu grotesques et les ramasseurs de balles brillent par leur absence ! Pour un passage sur 32 bits, on pouvait quand même espérer davantage d'ambiance et une représentation plus détaillée.





Eh bien, non ! Le jeu est correct mais ce n'est pas encore lui qui détrônera les 16 bits sur les courts...

Manque de bol, le joueur n'a pas plongé assez tôt ! Je vais pêter ma raquette, si ça continue... Mauvais joueur, moi ?

ET LE JEU, DANS TOUT ÇA ?

À l'usage, Pete Sampras Extreme Tennis se révèle très agréable. On prend rapidement ses marques et la richesse technique est appréciable : le joueur dispose de plusieurs services et de tous les coups classiques de ce sport. S'il n'y avait un petit problème pour faire plonger le joueur,

FUN OU EFFICACE ?

En vue subjective, les parties sont fun mais difficiles à maîtriser. En revanche, la vue aérienne, classique, donne une vision claire des échanges. L'originalité le dispute à l'efficacité.

Évidemment, on peut jouer à quatre à Pete Sampras. En double, les rencontres sont aussi fun qu'en simple, et le jeu reste fluide.

on pourrait même dire que la jouabilité est parfaite. Mais il manque à cette simulation plein de petites choses comme les statistiques, un tableau récapitulatif pendant le match qui reprendrait tous les scores, etc. Bref, pour l'instant, le jeu n'est pas complet (la version que nous avons testée n'était pas totalement terminée) et, même s'il s'agit déjà d'un très bon soft, il n'atteint pas le rang de hit, notamment à cause d'un manque d'ambiance générale impardonnable.

El Didou,
le roi de la ligne.

OÙ VEUX-TU JOUER, PETIT ?

Les courts sont très joliment représentés mais la balle rebondit exactement de la même façon quelle que soit la surface choisie.

Les Players montent au filet

ROBBY : « Après le Power Serve d'Ocean, on attendait beaucoup de cette simulation Codemasters. En dépit d'une jouabilité correcte, il lui manque quelques ingrédients pour devenir un hit. Ainsi, on aurait aimé pouvoir redéfinir les boutons du paddle, nommer un joueur que l'on crée, consulter un panneau de scores plus détaillé et un tableau de statistiques pour chaque joueur en cours ou en fin de partie. Assurément, le numéro 1 mondial méritait mieux. »

WOLFEN : « Les simulations sportives ont du mal à s'imposer sur 32 bits. Sampras Extreme offre des sensations moins intenses que les simus sur 16 bits. De plus, le comportement des joueurs est curieux, voire exaspérant : sur terre battue, il est impossible de déraper pour aller chercher une balle amortie ou lointaine. Si cette tendance persiste, attention au massacre sur la N64 ! »

PlayStation

SAMPRAS EXTREME TENNIS

éditeur: CODEMASTERS
textes: ANGLAIS
genre: SIMU DE TENNIS
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: CARTE
continue: INFINIS
difficulté: MOYENNE
durée de vie: HONNÊTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

En résumé

Sampras Extreme Tennis est le meilleur tennis 32 bits du moment, mais il n'est pas assez magique pour devenir un hit. Dommage...

GRAPHISME 85%
Tout est presque parfait... mis à part le public, franchement raté.

ANIMATION 90%
Les animations des joueurs sont sublimes. De très beaux mouvements.

SON 88%
Le son est bon, mais cela manque tout de même un peu d'ambiance.

JOUABILITÉ 94%
On arrive très vite à rattraper la balle et même à faire de beaux points.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

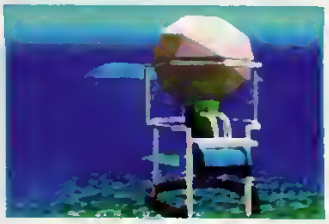
AQUANAUT'S HOLIDAY

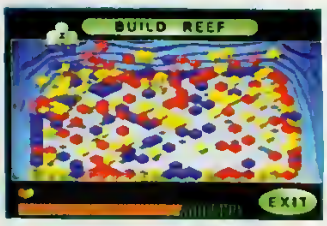
Depuis quelque temps, force est de constater que certains développeurs n'hésitent pas à sortir des sentiers battus. C'est le cas d'Artdink qui, avec Aquanaut's Holiday, propose un concept de jeu révolutionnaire basé sur l'inaction et la passivité... Explications.

Les possesseurs de micro se rappellent certainement d'un soft de gestion d'aquarium. Il était alors question de nourrir des poissons virtuels à heure fixe et de gérer la reproduction des diverses espèces. Cette fois, il n'est plus question d'un simple aquarium puisque le théâtre de votre inactivité est carrément un océan.

VOUS MARINEZ CHEZ VOS HARENGS ?

Une parcelle du vaste océan vous appartient et vous décidez d'y créer une réserve naturelle. Encore faut-il la peupler ! La première tâche va donc consister à créer un écosystème en



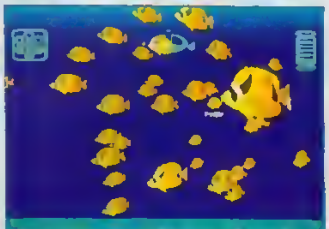


SIM OCÉAN

C'est à partir de votre base sous-marine que vous mettez en place l'aménagement du récif sur le site du parc. Quand vous vous trouvez dans votre QG, vous pouvez également consulter la carte des zones océaniques déjà explorées grâce à un procédé d'auto-mapping, et localiser avec précision l'emplacement des balises.

L'avis de Didou

« Pas mal cette plongée dans le grand bleu... mais hélas un peu trop bleu à mon goût ! La pauvreté de décors m'a vraiment navré ! Pas d'algues, ni de coraux, que de l'eau et quelques rochers. Dommage car le jeu est bon, voire même excellent (du moment que l'on oublie la pauvreté des décors). Autre malus, l'abscence de fiches signalétiques qui auraient pu nous en apprendre un peu plus sur les espèces que l'on croise. M'enfin, cela reste tout de même un très bon jeu — que je conseille à tous les fanas de plongée —, un peu surprenant au début mais vraiment passionnant après quelques heures. En plus pas besoin de bouteilles, ni de tuba ! Certes, c'est moins féerique qu'une vraie plongée,mais lorsqu'on est loin de la mer... »

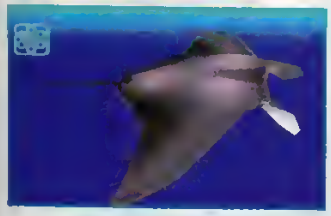
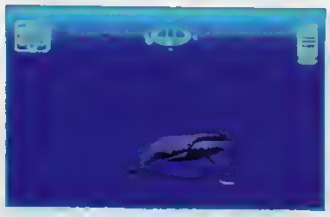
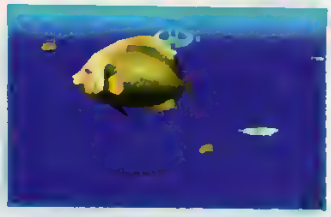
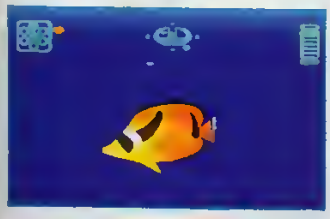


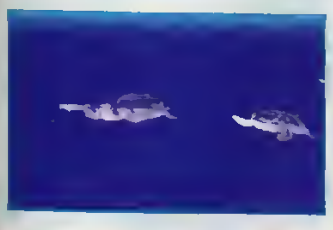
De nombreux bancs de poissons évoluent aléatoirement. Votre sonar ne permet pas de modifier leur comportement.

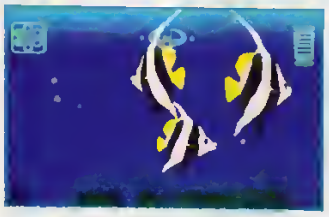
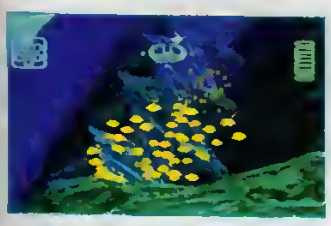
Les blocs de couleur représentent le récif artificiel que vous avez aménagé. Peu à peu, nombre d'espèces y élisent domicile.

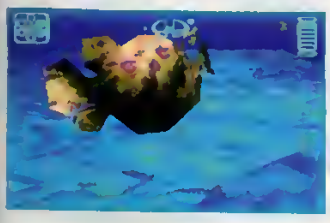
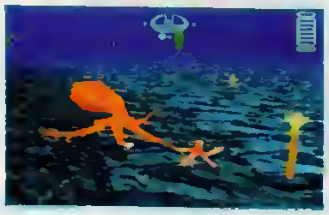
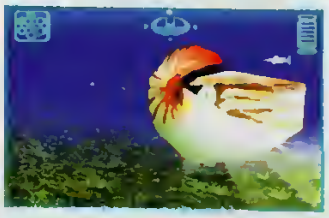
AQUANAUT'S HOLIDAY

LE MONDE DU SILENCE



éditeur
ARTDINK
textes
ANGLAIS
genre
UNIQUE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
AUCUNE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

En résumé

Aussi beau qu'un documentaire du commandant Cousteau, Aquanaut's Holiday est le soft idéal pour se détendre.

aménageant le récif. Puis, il faudra partir à la découverte des fonds marins à l'aide d'un submersible équipé de quatre sonars influant sur le comportement des diverses formes de vie. Pour chaque espèce, il convient de découvrir la fréquence sonore qu'elle affectionne. Les poissons entament alors une sarabande et vous suivent jusqu'à votre parc. La réalisation est à couper le souffle, et si l'on déplore quelques problèmes de clipping sans incidence sur la jouabilité, la qualité et la diversité des textures sont étonnantes. Quant aux principaux acteurs (les poissons), ils sont d'un réalisme à tomber par terre et ce, même à distance rapprochée. On peut regretter que ce soft ne soit pas complété d'un aspect documentaire avec une fiche signalétique pour chaque espèce décrivant ses caractéristiques et son environnement. Quoi qu'il en soit, Aquanaut's Holiday est le jeu le plus zen jamais conçu.

Wolfen,
vieux loup de mer.

GRAPHISME 96%
Les poissons sont plus vrais que nature. Seul hic : la représentation du récif.

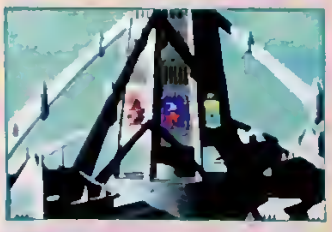
ANIMATION 92%
Un peu de clipping, mais pas de quoi crier au scandale.

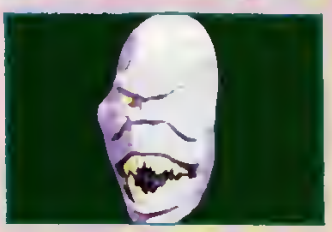
SON 90%
Les quelques sons et effets spéciaux sont irréprochables.

JOUABILITÉ 95%
Trois minutes chrono suffisent pour se familiariser avec l'interface.

100 92 90 85 80 75 70 65 60 55 50

SPACE HULK

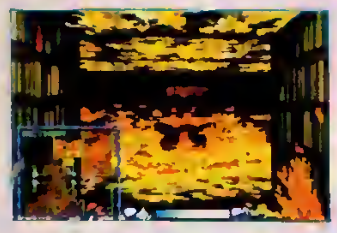




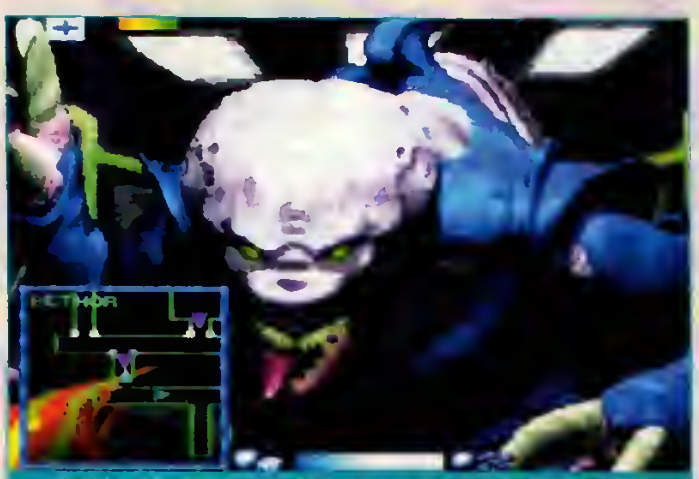
INTRODUCTION
Elle explique le scénario en images, avec une attention particulière portée aux Genestealers, vue sous tous les angles.

Finalement, les éditeurs qui ont développé sur 3DO réussiront à rentabiliser leur affaire...

Sale ambiance aujourd'hui. Le vaisseau qu'Amael, Bethor et moi-même devons nettoyer est vaste et d'une approche délicate, avec ses couloirs qui se coupent et se recoupent. Très vite, il faut mettre en place un plan de bataille. Chaque couloir devra être assuré. L'une après l'autre, les intersections devront tomber sous notre contrôle, et les munitions être localisées. Rien ne peut être laissé au hasard. L'ennemi ne rôde pas, il ruse. Personne ne circulera sans couverture, car le spectacle d'un Genestealer fécondant sa proie est insoutenable.



en transférant leur catalogue sur les 32 bits japonaises ! Le dernier de la liste, Space Hulk, est déjà bien connu des stratèges.

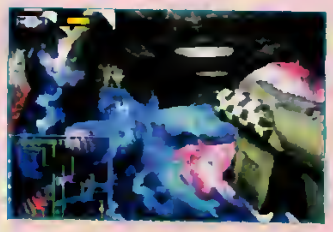


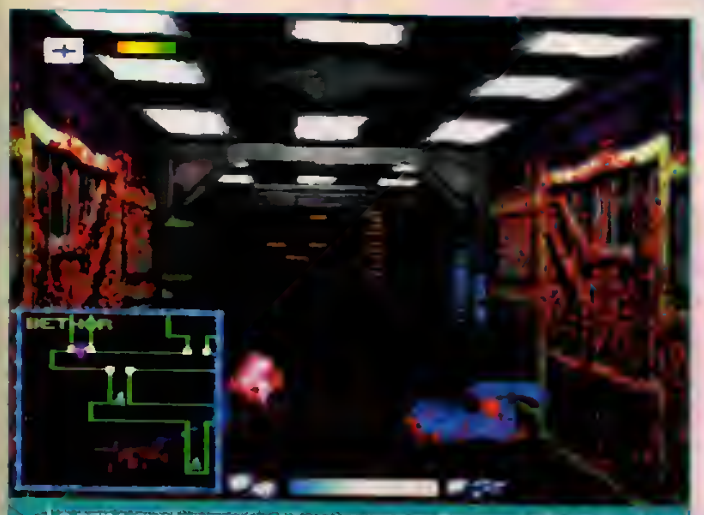
Voici la scène que vous devrez ne pas voir : un Genestealer déroulant sa langue pour essayer de vous féconder vivant.

Embarqué dans des dizaines de lieux, le joueur doit remplir des missions dont le but est simple mais pour la réussite desquelles il devra dépasser sa propension à l'action pure. Accompagnée d'une équipe de terminators, il lui faut se débarrasser des parasites Genestealers. Ceux-ci étant beaucoup plus rapides que ses coéquipiers, une stratégie est nécessaire à toute progression. Pour l'appliquer, le joueur dispose d'un écran de programmation par le biais duquel il assigne des tâches simples à chacune des troupes qu'il ne contrôle pas manuellement :

BAS LES PATTES

Bien qu'il existe des armes de poing aussi bien que de tir, il est préférable d'éviter d'avoir à se servir des premières. Car une fois qu'un Genestealer s'est jeté sur vous...





Le sang sur les murs et les morceaux de corps témoignent de la violence avec laquelle vos armes explosent les ennemis.

se déplacer, rechercher, ouvrir une porte, couvrir, suivre un collègue... Basique a priori, mais les plans que vous devez mettre en place sont dignes d'un roi du wargame. Car le challenge est corsé, et chaque succès provoque un soulagement intense. La réalisation en 3D subjective restant bien moyenne pour une PlayStation, il semble préférable de souligner la qualité de la bande-son, plus en rapport avec l'intérêt, incontestable point fort du jeu.

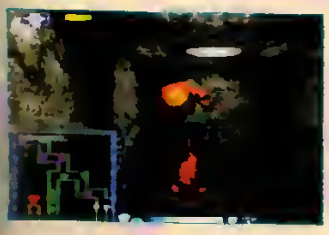
Milouse,
cinquième génération.

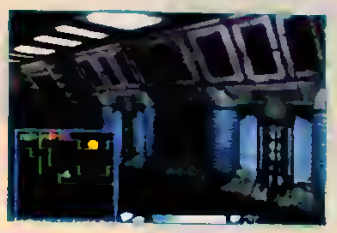
éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: STRATÉGIE/ACTION
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: RÉGLABLE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 89%

En résumé

Jeu d'action raté à première vue, Space Hulk est en fait un jeu de stratégie réussi malgré une réalisation qui ne le sert pas vraiment.





LIEUX D'ERRANCE

Il arrive que les décors changent d'une mission à l'autre. De même, de nouveaux ennemis, dérivés des Genestealers peuvent apparaître. Certains usent de la magie...

Nos amis abhorrés

Ce n'est pas parce que leur désir de conquête est plus fort que tout, que les humains sont condamnés à éradiquer les Genestealers, mais parce que ces derniers attaquent les autres races par nature. Littéralement « voleur de gènes », les Genestealers n'ont en effet comme seul moyen de reproduction que la fécondation d'êtres physiologiquement proches (debouts sur leurs pattes), dont les humains font partie. En se reproduisant ensuite, les humains infestés transmettent les gènes des Genestealers à leurs descendants, contaminant le reste de la planète. C'est seulement à la cinquième génération qu'apparaissent les premiers Genestealers purs. Il est alors trop tard... La seule solution consiste donc à les attaquer à la source, c'est-à-dire dans les vaisseaux abandonnés, communément appelés Space Hulk, que les monstres ont investis et qui dérivent dans l'espace.

GRAPHISME 77%
Textures sur les murs un peu grossières ; dommage, les monstres sont réussis.

ANIMATION 50%
De par son genre stratégie, le jeu souffre peu de cette insuffisance.

SON 95%
Tout est misé sur l'ambiance. On regrette que les voix soient en anglais.

JOUABILITÉ 80%
On est un peu irrité par deux ou trois détails, mais on arrive à les surmonter.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Les questions

A ScoreGames est spécialisé dans la vente :
1 de jeux vidéo et consoles neuves et d'occasion
2 de cassettes et de CD
3 de télévisions

B Quelle est la date d'ouverture prévue du Super ScoreGames à Saint-Lazare ?
1 mars 96
2 septembre 96
3 novembre 96

C Quelle sera la surface de ce Super ScoreGames ?
1 250 m²
2 500 m²
3 + de 900 m²

D Quel est le nombre de magasins ScoreGames en France ?
1 2
2 13
3 18

E Combien y a-t-il de jeux disponibles dans les magasins ScoreGames ?
1 50 000
2 80 000
3 + de 100 000

Av

SCORE

LA VIDEO-

gagnez console 3 PlayS e 3 Sa offe

Pour participer au concours :
Vous pouvez gagner plus vite en composant le 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One, rubrique Jeux, ou adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/Ultra Player/ScoreGames, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Paris/Consoles
46, rue des Fossés-Saint-Bernard
75005 Paris
(1) 43 290 290

Paris/CD-Rom
17, rue des Écoles
75005 Paris
(1) 46 33 68 68

Paris 6e
56, bd Saint-Michel
75006 Paris
(1) 43 25 85 55

Paris 16e
137, avenue Victor-Hugo
75116 Paris
(1) 44 05 00 55

Antony (92)
25, av. de la Division-Leclerc, N
92160 Antony
(1) 46 665 666

Saint-Denis (93)
Centre Commercial
Saint-Denis-Basilique
6, passage des Arbalétriers
93200 Saint-Denis
(1) 42 43 01 01

Créteil (94)
5, rue du Général-Leclerc
(Entrée rue piétonne)
Créteil Village
94000 Créteil
(1) 49 81 93 93

ec

GAMES

U PASSION

votre
2 bits :
tation
t
turn
rtes

Les lots

Du 1er au 6e prix :
1 console 32 bits
(Saturn ou PlayStation)
1 bon d'achat de 50 francs valable dans les magasins ScoreGames.

Du 7e au 30e prix :
1 bon d'achat de 50 francs valable dans les magasins ScoreGames.

rsailles (78)
rue de la Paroisse
00 Versailles
39 50 51 51

elles (77)
ntre Commercial Chelles 2
tionale 34
508 Chelles
38 885 686

mpiègne (60)
cours Guynemer
200 Compiègne
20 52 52

Poitiers (86)
12, rue Gaston-Hulin
86000 Poitiers
49 50 58 58

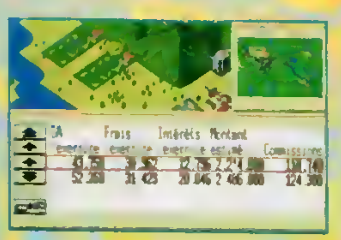
Toulouse (31)
14, rue Temponières
(angle rue St-Rome)
31000 Toulouse
61 216 216

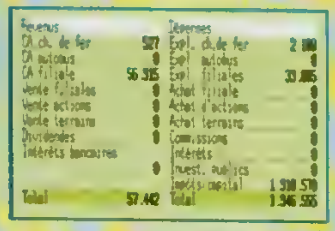
Amiens (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 Amiens
22 97 88 88

Extrait du règlement :
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de trois consoles PlayStation, de trois consoles Saturn et de 30 bons d'achat de 50 francs valables dans les magasins ScoreGames. Les réponses devront parvenir avant le 28 août 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 68, Ultra Player n° 38 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 septembre 1996.

A IV GLOBAL EVOLUTION

Enfin ! la PlayStation nous offre sa simulation de gestion. Celle-ci n'atteint certes pas le degré de réalisme d'un Sim City 2000, mais elle est suffisamment dense et riche pour constituer un bon apprentissage du genre. Tous à vos memory cards !





GARÇON, LE MENU !

Gestion du portefeuille, du nombre de vos constructions, de vos réseaux de transports : tous ces éléments coûtent de l'argent. Les menus sont là pour vous aider. Clairs et bien présentés, vous saurez en un clin d'œil si vous êtes au bord de la faillite. N'hésitez pas à emprunter de l'argent et à spéculer sur vos immeubles pour vous en sortir.

A IV Global Evolution est un clone très proche de A Train, de Microprose (sorti sur bon nombre d'ordinateurs). A IV vous place aux commandes d'une société de transports ferroviaires et routiers. Il vous faut donc dessiner les trajets des lignes de bus et de trains, décider de leurs horaires, veiller à ce qu'il n'y ait pas de conflit entre vos différents trains (deux départs sur la même ligne, par exemple). Au début, vous disposez d'une ligne, déjà construite, et d'un train de marchandises. Ce train vous permet d'acheminer des matériaux de construction aux endroits stratégiques que vous choisirez. Les ➔

Unique mais pas parfait

AIV Global Evolution est, pour l'instant, le seul et unique jeu de gestion disponible sur PlayStation. Il devient la référence du genre sur cette machine. Et c'est un peu dommage car nombre de défauts, plus ou moins importants, apparaissent avec le temps. Premier reproche : l'aspect esthétique. Ce n'est pas parce qu'un jeu est très intéressant qu'il peut se permettre d'être laid ! Ce genre de lacune était plus ou moins excusable sur 16 bits mais plus du tout sur 32 bits où les capacités des machines permettent de réaliser de petites prouesses. Second reproche : la gestion des menus est rendue parfois lourde et peu pratique. Quant aux icônes qui composent ces menus, ils tiennent vraiment de l'abstraction et il est souvent difficile de connaître leurs significations au premier coup d'œil. Des petits défauts qui deviennent vite gênants.

En sus du mode de jeu de base, il existe des scénarios tout prêts. Une variété agréable qui rallonge la durée de vie.

A IV GLOBAL EVOLUTION

éditeur
ARTDINK
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU GESTION
joueur(s)
1
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
PAR SCÉNARIO
durée de vie
DES MOIS
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 80%

80

C'EST POSSIBLE... MAIS À QUEL PRIX !

Voici un exemple de début de partie assez bien engagée. Premier conseil : avant de vous lancer à poser des rails dans tous les coins, explorez un peu la région pour situer les villages et autres concentrations d'habitations. Inutile de faire passer la voie de chemin de fer près d'un site où se trouvent deux ou trois immeubles (un bus suffira !). Vos voies se doivent d'être rapides et de relier les concentrations importantes de population. Plutôt que de raser les montagnes, optez pour la construction de tunnels. Le coût sera moindre et en plus, vous respecterez le relief. Le train est un bon moyen de voyager, ne le négligez pas !

matériaux de construction sortent des usines et permettent de tracer routes et réseaux de chemin de fer, d'ériger immeubles, hôtels, restaurants, piscines, bref, tout ce qui va vous rapporter de l'argent. Il faut accorder une grande importance à ces matériaux, ils constituent votre capital de départ et c'est grâce à eux que vous pourrez développer votre région. Vous vous apercevrez rapidement qu'une conception préalable sur papier peut être très utile, car une fois votre réseau d'acheminement de matières premières bien établi, vous devrez vous attaquer aux transports. Et là, les choses deviennent moins simples : il faut régler les horaires en fonction de la population et gérer le trafic. Plus important encore, il faut utiliser les bus de façon complémentaire, donc ajuster leurs horaires sur ceux des trains, etc. Il y aurait encore beaucoup à dire sur ce jeu, on signalera juste qu'il est de qualité honorable malgré quelques défauts de jeunesse.

Leflou

en résumé

Ce jeu de gestion, le premier disponible sur PlayStation, est correct mais pèche par un manque d'ergonomie. Une souris sera la bienvenue !

GRAPHISME 55%
Sobre voire austère, en tout cas vraiment utilitaire.

ANIMATION 60%
Scrolling saccadé. Les vues en 3D sont tout juste correctes.

SON 45%
Musiques de supermarché et bruitages réduit au minimum.

JOUABILITÉ 70%
Les menus sont un peu confus et le tout peu ergonomique.

GALAXIAN 3

PlayStation

éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	TIR
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	LES SCORES
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	FAIBLARDE
prix	A B C D E F

Adapté de la borne d'arcade de Namco sortie en 1988, Galaxian 3 arrive sur PlayStation. Un jeu qui perd beaucoup de son charme original mais possède quelques atouts sympathiques.

Les fondus de l'arcade connaissent bien Galaxian 3. Cette borne d'arcade proposait à six joueurs de monter dans un gros vaisseau pour friter une horde d'ennemis à grands coups de lasers bleu, jaune, vert et rouge. Pas de surprise ici, le rendu visuel est largement en dessous l'original (sans être catastrophique). Petit plus (vraiment tout petit), Galaxian 3 sur PlayStation propose une mission supplémentaire.

100 % CINÉMATIQUE

Le jeu est donc constitué d'une longue séquence vidéo dans laquelle viennent se greffer des éléments en 3D destructibles qui, du fait de leurs couleurs plus éclatantes, sont donc assez lisibles à l'écran. Cependant, la réalisation s'avère inégale. Certes, la première mission est la réplique exacte de l'arcade, mais elle a déjà pris un coup de vieux : les couleurs sont laides et certains éléments du décor fades. La seconde mission quant à elle est vraiment magnifique. Les couleurs et les architectures ont été bien plus travaillées. Enfin, sachez que, Galaxian 3 ayant l'avantage de pouvoir se jouer à quatre, vos scores seront sauvegardés sur memory card. Cela dit, méfiez-vous, la faible durée de vie n'incite pas à l'achat en neuf !

Leflou,
adore la vidéo mais là, non !

Détruisez ce générateur pour anéantir la base intergalactique. Du Star Wars recraché (voire même re-vomi !).

PLAYER FUN 60%

En résumé

Ce shoot them up magnifique (normal, c'est de la vidéo) manque totalement d'esprit et de punch. Son atout : le jeu à quatre.

65%

GRAPHISME 85%
Une mission magnifique côtoie une autre plutôt laide, d'où une note mitigée.

ANIMATION 90%
Les accès disque ne perturbent pas l'action. Les séquences sont donc fluides.

SON 75%
Des musiques de « sous-Star Wars » mixées avec des sons corrects. Bof !

JOUABILITÉ 60%
Des passages très speed et très perturbants. On a du mal à voir où poser le viseur.

100 95 90 85 80 75 70 60 55 50

Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles *magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS

- **ANTIBES**
  [illegible] rue Vauban - 06600
  Tél : 93 34 39 14
- **VILLEFRANCHE**
  11 rue des Marais - 69470
- **MULHOUSE**
  11, rue de la Justice - 68100
  Tél : 89 46 40 43
- **VOIRON**
  2, avenue Georges Frier - 38500
  Tél : 76 65 72 55
- BIENTÔT À ROUEN, PAU, LE MANS, MONTPELLIER, ANGOULEME, VIENNE.

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE **1490 F + 1 CD**

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

ADIDAS POWER SOCCER

RIDGE RACER REVOLUTION

RESIDENT OF EVIL

FADE TO BLACK

- PLAYSTATION complète 1490 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU..... 1690 F

ACTION REPLAY .... 349 F
CABLE FERITEE ..... 149 F
CARTE MEMOIRE ... 149 F
NEW CARTE MEMOIRE 8 Mo.. 299 F
MANETTE ORIGINE .. 199 F
MANETTE TURBO ... 149 F
VOLANT + PEDALIER. 499 F

NOUVEAUTES

KING FIGHTER 95 JAP	499 F
F1 FORMULA ONE	349 F
SPACE HULK	NC
DIE HARD TRILOGY	NC
VIEW POINT	349 F
OLYMPIC SOCCER	349 F
ARCADE CLASSIC	349 F
IMPACT RACING	349 F
SKELETONS WARRIORS	369 F
NBA LIVE 96	369 F
SHELLSHOCK	349 F
NHL QUATERBACK	369 F
RETURN FIRE	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	349 F
PANZER GENERAL	369 F
PETE SAMPRAS	369 F
CHRONICLES OF SWORD	369 F
X-MEN	349 F
DBZ 2 jap	499 F

HITS ET PROMOS

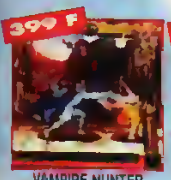
ALIEN TRILOGY	349 F
ASSAULTS RIGS	299 F
D	349 F
DESCENT	369 F
JACK IS BACK	349 F
MAGIC CARPET	369 F
TERREN 2 jap	499 F
TRUE PINBALL	349 F
TOTAL NBA	329 F
ROAD RASN	369 F
DARK STALKER	349 F
DOOM	299 F
RAYMAN	299 F
FIFA	249 F
NBA ZONE	249 F

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE **1490 F**

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III



VAMPIRE HUNTER

NEED FOR SPEED

- SATURN complète 1490 F
- SAYURN complète + 1 JEU .... 1690 F

ACTION REPLAY.... ...349 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL . 149 F
MANETTE TURBO ..... 149 F

NOUVEAUTES

PANZER DRAGON 2	399 F
X MEN	399 F
ROAD RASN	369 F
NIGHT WARIORS	369 F
SKELETONS WARIORS	399 F
DBZ 2 JAP	499 F
JACK IS BACK	399 F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F
VAMPIRE HUNTER	399 F

HITS ET PROMOS

elle	329 F
DAYTONA	99 F
F1 CHALLENGE	249 F
FIFA	249 F
GOLDEN AXE	349 F
HANG ON	249 F
MAGIC CARPET	369 F
MYSTERIA	369 F
SEGA RALLY	369 F
SHELLSHOCK	369 F
MARIO RPG	429 F
LEGENO OE THOR jap	499 F
VIRTUA COP	499 F
VICTORY GOAL 96 jap	499 F
VIRTUA FIGHTER II	369 F
WING ARMS	349 F

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

PARIS

Paris/Cobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00
Paris/Republique
5,80 Voltaire - 75011 - Fax . 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés
73,80 St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Antibes
95, [illegible] — Tél : 47 91 49 47
Cergy Pontoise
[illegible] — Tél : 30 31 25 25
Aix en Provence
[illegible] — Tél : 42 93 18 90
Bordeaux
[illegible] — Tél : 55 31 68 79
Montpellier
[illegible] — Tél : 59 96 13 38
Marseille
[illegible] — Tél : 96 92 85 11
Nice
[illegible] — Tél : 93 13 78 88
Versailles
[illegible] — Tél : 39 39 55 82
Villeneuve d'Ascq
[illegible] — Tél : 66 47 49 74
Toulouse
[illegible] — Tél : 63 59 38 03
Centre Commercial Les Halles
[illegible] — Tél : 47 36 17 05
Lyon
[illegible] — Tél : 55 10 97 97
Les Thermes
[illegible] — Tél : 35 19 05 82
Rouen
[illegible] — Tél : 35 70 28 24
Lyon
[illegible] — Tél : 72 73 46 39
Montpellier
[illegible] — Tél : 92 87 05 78
Bordeaux
[illegible] — Tél : 65 61 07 61
Bordeaux
[illegible] — Tél : 66 76 16 16
Nice
[illegible] — Tél : 93 82 52 52
Lyon Gerland
[illegible] — Tél : 68 58 49 58
Bordeaux
[illegible] — Tél : 77 78 03 48
Marseille
[illegible] — Tél : 65 68 41 79
Bordeaux
[illegible] — Tél : 46 05 71 79
Bordeaux
[illegible] — Tél : 61 12 33 34
Port Gin Trouvère
Centre Commercial La Valbert — Tél : 19 596 75 75 19

[illegible]

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO
36 68 11 19

NOUS RACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX MEGADRIVE ET NINTENDO

DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US
499 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE
12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»
Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL	TELEPHONE	PAR COURRIER
3615	34 42 76 76	ULTIMA VPC
	FAX	BP 11
ULTIMA GAMES	34 66 97 84	95650
		BOISSY L'AILLERIE

SLAM'N JAM '96

PlayStation Saturn

Transfuge de la 3DO, Slam'n Jam millésimé 96 joue les prolongations sur les nouvelles 32 bits. Si l'action est toujours aussi intense, il a quand même un petit air « has been ».

Slam'n Jam '95 avait marqué les esprits en sortant l'an dernier sur 3DO car il s'agissait du premier jeu de basket en 3D. Dans cette version 96, la vue est toujours la même, et le fun aussi présent. Seulement, en un an, d'autres jeux en 3D ont vu le jour sur les 32 bits de Sega et Sony. Entre Total NBA 96 (encore inégalé à ce jour), NBA in the Zone ou encore NBA Live 96, la lutte est plutôt rude.

Pourtant, Slam'n Jam a bien tenté de s'adapter en proposant un mode Quatre joueurs, et en incorporant une sorte de Dream Team au sein de laquelle on retrouve deux stars incarnant deux époques différentes : Karim Abdul Jabbar et Earvin « Magic » Johnson ! Hélas, cela ne suffit pas.

UNE SEULE VUE

Car en dépit de cette affiche de rêve, Slam'n Jam '96 aura bien du mal à se faire une place de choix face à une concurrence déjà bien installée. D'autant qu'il souffre d'une petite lacune : un seul point de vue est disponible, à une extrémité du terrain. Ce qui signifie que vous voyez d'abord votre équipe de dos, avant de lui faire face au changement de mi-temps. Difficile d'obtenir une action claire dans ce cas, ou de construire une attaque.

Chon

Admirez ce splendide brac roulé effectué par l'artiste Karim Abdul Jabbar.

PlayStation Saturn

SLAM'N JAM '96

éditeur	CRYSTAL DYNAMICS
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

83%

PLAYER FUN 89%

En résumé

Slam'n Jam investit la PlayStation et la Saturn. Un jeu amusant, mais arrivant un peu tard au vu des récentes sorties sur ces supports.

GRAPHISME 86%
Correct et ça ne pixellise pas trop en plan rapproché.

ANIMATION 90%
Elle est fluide et véloce, ce qui donne un bon rythme à l'action.

SON 82%
Il n'y a rien d'extraordinaire, mais c'est assez bon pour passer inaperçu.

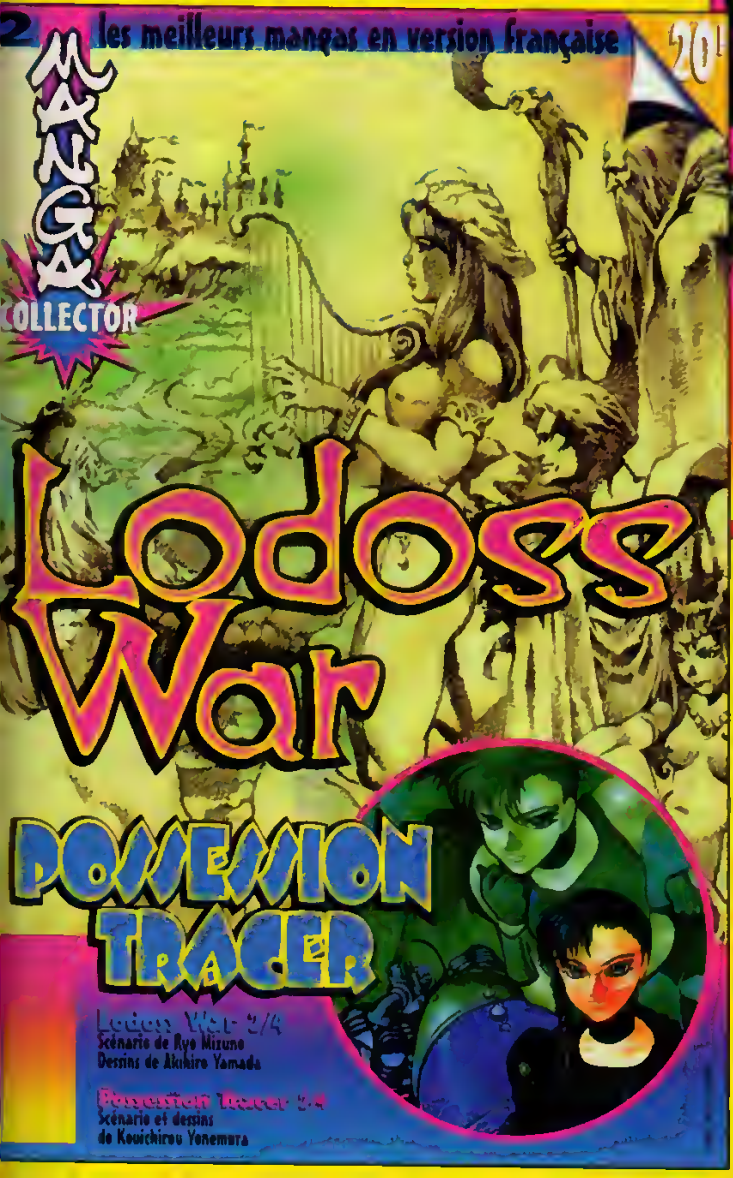
JOUABILITÉ 85%
Elle est relativement bonne, même si l'action est parfois assez confuse.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

NOUVEAU

100% manga

20F



Tous les 15 du mois

2 magazines Collector

Les N° 2
en vente chez tous
les marchands
de journaux

TINTIN AU TIBET

Game Boy

Après avoir exploré les 16 bits, le reporter à la houpette s'attaque sans faire de pause à la portable de Nintendo... Oubliez la couleur, et pensez plutôt au bonheur d'emporter le blondinet avec vous sur la plage.

Tintin sur Super Nintendo s'est extrêmement bien vendu. Normal, me direz-vous. Le soft a eu de très bonnes critiques (tout à fait méritées, d'ailleurs) et on ne peut pas dire que le père Tintin soit peu vendeur. Alors, évidemment, Infogrames ne laisse pas tomber un aussi bon filon et sort une version Game Boy, pile-poil pour l'été. Mais attention ! là, c'est beaucoup moins enthousiasmant. Sur Game Boy, pas de couleur, du coup le jeu perd de sa magie. Car la force de Tintin au Tibet reste tout de même la fidélité du style graphique par rapport à l'album d'Hergé. Sur Game Boy, on se retrouve donc avec une conversion franchement banale qui reprend les multiples niveaux. Bon, n'exagérons rien, cela reste tout de même un petit jeu sympa : les graphismes et l'animation sont corrects pour la console, et le jeu n'est pas dénué d'intérêt, les niveaux sont variés et certains passages comme celui de la lamaserie sont amusants. Seul gros reproche, il est un peu trop difficile, un malus d'autant plus regrettable que Tintin au Tibet se destine a priori aux plus jeunes. Bref, sans être un mauvais jeu, il n'apporte rien de nouveau. Du coup, je ne le conseillerai qu'aux tintinophiles, les autres risqueraient d'être déçus.

El Didou,
cherche Milou pour lui botter le c...

Le niveau du train est beaucoup moins compliqué que sur 16 bits. Évidemment, on ne joue plus sur deux plans.

TINTIN AU TIBET

éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	

PLAYER FUN 60%

En résumé

Tintin au Tibet sur Game Boy n'a évidemment pas le charme des versions 16 bits. Sans être un grand jeu, il saura vous occuper sur la plage...

76

GRAPHISME 80%
Ma foi, c'est assez réussi de ce côté-là... On arrive même à reconnaître les héros.

ANIMATION 83%
No problemo ! C'est fluide, rapide et je n'ai pas croisé de ralentissement.

SON 69%
La musique est parfois un peu stressante mais bon rien de gravissime.

JOUABILITÉ 79%
Si on a parfois un peu de mal, en règle générale, c'est parfaitement correct.

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player. *

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

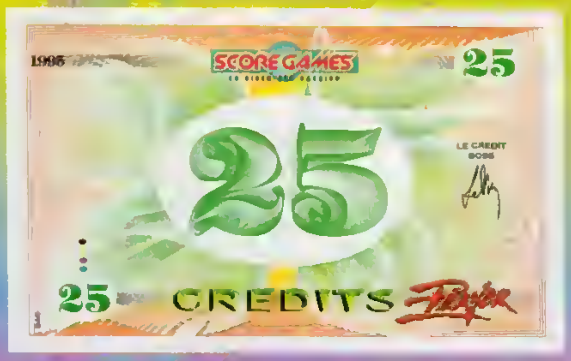
Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

* (offre non valable pour les hors-série et les nouveaux numéros).

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS


1995
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS

1995
SCORE GAMES
50
50
50 CREDITS

1995
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS

1995
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS

ViteVu

SATURN

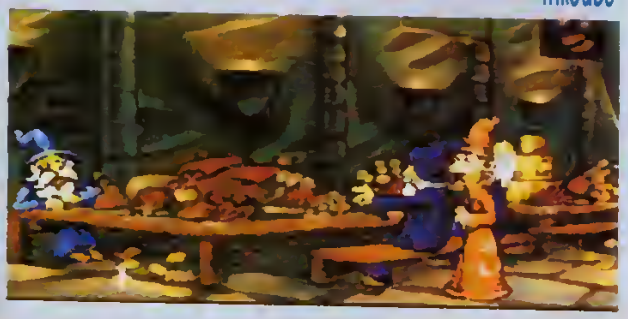
Discworld

prix 85 %

éditeur: PSYGNOSIS
textes: FRANÇAIS
genre: AVENTURE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Rincevent, l'apprenti magicien, est de retour. Non pas pour de nouvelles aventures, mais pour conquérir le cœur des Saturniens. Après avoir séduit un grand nombre d'aventuriers de la PlayStation (voir PO n° 57), Discworld débarque sur la 32 bits de Sega dans une version identique. Derrière ce jeu aux graphismes enchanteurs des plus trompeurs, se cache un scénario où l'humour tient une place de choix. Inspiré des livres de Terry Pratchett, Discworld plonge le joueur dans un monde qui pousse jusqu'à l'absurde les clichés de l'héroïc-fantasy. On y interagit en déplaçant son personnage d'écran en écran, puis en utilisant un pointeur pour ramasser des objets, les utiliser et dialoguer avec les personnages loufoques qui peuplent les lieux. Une interface simple et efficace, qui a depuis longtemps fait ses preuves dans les jeux micro. Les voix, un régal, sont en anglais sous-titré pour permettre à tous de se lancer dans l'aventure. Attention cependant, car la quête menant au terrassement du dragon qui hante Discworld est longue, très longue, et passe par une série d'actions qui manquent parfois singulièrement de logique. Une caractéristique propre à décourager l'aventurier du dimanche (solution complète en septembre dans notre p'tit frère Ultra Player). Dommage, car les graphismes sont magnifiques et les quelques animations qui agrémentent le tout bien marrantes. De même, les musiques constituent un accompagnement heureux. Bref, un must... pour joueurs téméraires.

Milouse



PLAYSTATION

Cheezy

prix 75 %

éditeur: OCEAN
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME 3D
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Le genre de la plate-forme n'est pas mort, et Ocean nous le démontre brillamment avec Cheezy. Le perso, une souris, évolue dans différent types d'environnement 3D. Par exemple, on trouve de la plate-forme telle qu'elle est conçue dans les jeux 16 bits, quelques niveaux où Cheezy est vu de haut (il dispose alors d'un flingue pour détruire ses nombreux ennemis) et des scènes d'action variées. Le décor a fait l'objet d'un travail de perspective en 3D (un peu comme dans Toy Story). Mais bon, tout cela ne vaut pas un bon Jumping Flash !

Wolfen

PLAYSTATION

Gunship

prix 74 %

éditeur: MICROPROSE
textes: FRANÇAIS
genre: SIMULATION
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Une nouvelle fois, les éditeurs raclent leurs fonds de cartons pour nous resservir des jeux oubliés depuis bien cinq ou dix ans. C'est le cas de cette simulation d'hélicoptère. Je m'y étais longuement plongé lors de sa sortie sur Atari ST, mais je doute que beaucoup de joueurs d'aujourd'hui ferment les yeux sur le manque flagrant d'effets graphiques de cette version. On survole lentement le terrain, se cachant derrières les collines pour surgir et flinguer une cible que l'on ne verra quasiment pas. Réservé aux fous de simus qui n'ont que faire des graphismes.

Milouse

ViteVu

SATURN/PLAYSTATION

NHL Powerplay

prix	85 %
éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE HOCKEY
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

NHL Powerplay arrive sur le marché alors que pas mal de simulations se bousculent déjà au portillon. Comme son nom l'indique, il s'agit de la énième licence de la NHL pour rejouer un championnat ou les play-off 95 avec les vrais joueurs. Les hockeyeurs sont représentés en 3D polygonale. Toutefois, pour en être vraiment sûr, il a été nécessaire de faire appel au zoom du replay. Quoi qu'il en soit, c'est fluide, ça bouge bien, peut-être même un peu trop rapidement mais bon, pas de quoi crier au scandale. Un bon soft, maisje n'ai pas ressenti le plaisir de jouer que j'avais éprouvé avec le NHL All Star de Sega.

Wolfen

SATURN

Shining Wisdom

prix	60 %
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	RPG
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Développer un RPG visuellement comparable à un jeu 16 bits me semble scandaleux. Ne vous laissez pas abuser par le titre : il ne s'agit pas d'une suite de Shining Force (l'une des meilleures saga RPG de la Megadrive). Shining Wisdom est un jeu de rôle sans surprise, avec des phases de combat à la Zelda. Seule l'utilisation ponctuelle du zoom hard nous rappelle que le jeu tourne sur Saturn ! Bref, un jeu sans intérêt.

Wolfen

PLAYSTATION

Impact Racing

prix	60 %
éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS
genre	COURSE/TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

S'il n'est pas un jeu raté à proprement parlé, Impact Racing ne fera pas date dans l'histoire de la PlayStation... Sur une douzaine de circuits, des bolides concourent non pas pour arriver premier, mais pour se débarrasser des adversaires à l'aide de canons, missiles et mines. Entre les courses, le joueur peut apporter des améliorations à son véhicule (original, non ?). Les circuits, bien que jolis et d'une bonne variété graphique, sont en fait plutôt monotones, se résumant à une sorte de couloir. La réalisation est des plus banales, confirmant le fait que le jeu n'a aucun atout pour sortir du lot.

Milouse

LE ZOOM DE VITE VU

SATURN
The Need for Speed

prix 96 %

éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Il ne fait pas forcément bon sortir un jeu de course sur Saturn depuis l'arrivée de Sega Rally, qui a placé la barre terriblement haut. The Need For Speed possède malgré tous des atouts suffisants pour se faire une place au soleil. Alors que SR demande un doigté sans faille, NFS fait appel à l'agressivité et au sang-froid : lancé à plus de 200 km/h sur de magnifiques routes touristiques à bord de coupés de luxe et poursuivi par la police, il faut oser dépasser le ou les concurrents ! Le tout en évitant de braves beaufs qui roulent tranquillement dans les deux sens de circulation. Au total, ce sont plusieurs dizaines de kilomètres (sur circuit fermé ou route ouverte) qui vous tendent les bras, à vous et à l'un de vos amis, qui par la magie du split d'écran, pourra vous rejoindre dans cette folle chevauchée mécanique.

La réalisation de NFS, quasi identique à la version PlayStation (PO 63), est un peu particulière puisqu'elle passe par la 3D, ce malgré l'obligation de visualiser l'action toujours dans le même sens — d'où l'absence d'impressionnants mouvements de caméra. La contrepartie est un affichage d'une qualité sans pareil : pour la première fois sur Saturn, on ne voit pas les décors s'afficher petit à petit, par saccades. Les accidents sont tout simplement magnifiques. Enfin, la jouabilité et l'animation, quasi parfaites, vous permettront d'assouvir votre soif de sensations. Bref, on a vraiment l'impression de foncer à toute barzingue sur la route et le pire, c'est que l'on y prend goût !

Milouse

SUPER NINTENDO
Power Piggs

prix 68 %

éditeur	TITUS
textes	FRANCAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Soyons direct : Power Piggs of the Dark Ages n'a vraiment rien d'un hit. C'est un jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus classique. Si je voulais être méchant, je dirais qu'il a plus d'un métro de retard. On dirait presque un des premiers jeux de la Super Nintendo. Son style graphique, assez spécial, ne plaira sûrement pas à tout le monde. Toutefois pour tous les fondus de plate-forme, cela reste un challenge assez sympa, d'autant plus que le jeu, riche en niveaux, est d'une bonne difficulté. Dommage qu'il soit un peu « has been », car il y avait de l'idée dans le style graphique.

El Didou

SATURN
Three Dirty Dwarves

prix 78 %

éditeur	SEGASOFT
textes	ANGLAIS
genre	BEATTHEMALL
nombre de joueurs	1 A 3
sauvegarde	NON
continue	OUI

Three Dirty Dwarves narre l'aventure loufoque de trois chevaliers nains. Venus d'un jeu de rôle, ils se retrouvent sur Terre... dans un magasin de sport, où ils empruntent battes de base-ball, boules de bowling et fusils à pompe pour casser du méchant. Le look destroy (style Beavis & Butthead), les zooms et les boss en 3D sont les points forts du jeu. Mais l'action est trop confuse et l'éventail de coups, pourtant réussis, reste limité. Le mode Trois joueurs accroît bien heureusement la durée de vie.

Mc Yas

complétez votre collection !

55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obelix SN, Batman & Robin MD, Slam n Jam 95
OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound
Plans et Astuces : La légende de Thor

56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistonk Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever
OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Riglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation
Plans et Astuces : Virtua Fighter

57 octobre 95
Dossier : PlayStation
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Dieworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95, Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...
Plans et Astuces : Light Crusader

58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces : Light Crusader

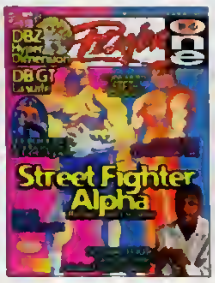
59 décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Information
Supplément gratuit : ULTRA 64, les premiers jeux.

60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactic Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan, Virtual Shock 001
Plans et Astuces : Light Crusader

61 février 96
Dossiers : Dragon Quest VI, DKC...
Tests : X Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2

62 mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG
Tests : J. Bazookatone, La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms
OTW : Toy Story, Horned Owl, Floating Runner, SideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2, Cadeau : Manga Player Digest

63 avril 96
Dossiers : Les coups de jarnaque, Jouer à plusieurs
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn
Plans et Astuces : Mystaria (1)
Cadeau : NBA Basketball Cards



64 mai 96
Dossier : Special Foot
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2...
OTW : Tekken 2, Lode Runner, King of Fighters '95, DBZ Hyper Dimension, Choro Q, Dragon Force, ...
Plans et Astuces : Mystaria (2)
Cadeau : autocollants Sony

65 juin 96
Dossier : Formés pour jouer, Special salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball,
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi.
Plans et Astuces : Mystaria (fin)

Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Special Japon, interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 46 47 48 50 51
52 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
Hors-série n°5

Attention !
Les numéros 1 à 24 et 44, 45, 49, 53, 54 sont épuisés.

Prix par exemplaire	Qté	Total
35 F (28 F + 7 F)		
37 F (30 F + 7 F)		
39 F (32 F + 7 F)		
51 F (35 F + 16 F)		

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Stars Games and Sun

Dossier réalisé par Mahalia, surfeuse.

Que font les stars en vacances ? Sont-elles mer ou montagne ? Bikini, ou doudoune ? Game Boy ou PlayStation ? Pour le savoir, Mahalia les a traquées. Révélation : les stars sont comme nous ! Elles attendent avec impatience l'arrivée des vacances... Sous le soleil, évidemment.

MALLAURY NATAF

L'ex-héroïne du sit-com *La miel et les abeilles* n'a rien perdu de son allant. Une rencontre placée sous le signe de l'enthousiasme et de la joie de vivre qui rythment son quotidien.

« J'étais accro à Tetris. Je jouais partout, même en conduisant... »

PO : Comment occupez-vous vos vacances ?

MALLAURY : Je choisis un sport, ski nautique ou tennis, et je m'y consacre toute la journée. En ce moment, je préfère aller à la montagne.

Pas facile de se balader tranquillement quand on est connu ! Comment faites-vous en été ?

Photos : Yves Bottalico

et plus si affinités

Déjà j'évite de prendre mes vacances à ce moment-là. Je reste à Paris. C'est génial en août parce que les gens qui d'habitude font grise mine sont partis, on ne trouve plus que des touristes en short et en baskets, et Paris n'est plus Paris. Ça donne l'impression d'être en vacances ! Comme j'adore Paris, j'en profite.

Votre plus beau souvenir de vacances ?
Un hiver, je suis partie avec une bande de copains à Val d'Isère. L'éclate ! Je me souviens qu'on avait décoré tout l'appartement avec du papier toilette. En revanche, ce n'était pas très reposant !

Quel est le lieu qui vous a le plus impressionné ?
J'ai beaucoup aimé le Maroc. Le désert est vraiment magnifique, tu te retrouves seule avec le vent... Sinon, j'aimerais connaître l'Indonésie, Jérusalem et New York.

Parlons jeux vidéo...
J'y ai joué pendant trois ans. Je ne faisais que ça. J'étais en école de commerce et j'avais une Megadrive et une Game Boy. Je jouais toute la journée. En plus, je sortais avec un passionné de jeux vidéo. Moi, je jouais, et si on était coincé, il appelait pour avoir des solutions. J'étais surtout accro à Tetris ; je jouais partout, même dans la rue. J'ai eu un accident à cause de ça : comme je conduisais sans lâcher ma Game Boy, évidemment je suis rentrée dans une autre voiture !

Pourquoi avez-vous arrêté de jouer ?
Parce que les jeux vidéo, c'est comme une drogue au bout d'un moment. Je ne faisais plus que ça, alors j'ai arrêté du jour au lendemain.

Quelle genre de joueuse étiez-vous ?
Je suis plutôt une joueuse énervée mais je ne le montre pas. En tout cas je joue pour gagner, c'est clair.

Depuis que vous avez « décroché », vous vous y intéressez encore ?
Oui car j'ai deux sœurs, de 6 et 11 ans, qui possèdent, évidemment, une console.

Avec qui aimeriez-vous passer une journée ?
Il y a une personne avec laquelle j'aimerais passer une journée, et plus si affinités : c'est Johnny Depp.

Y a-t-il des gens qui vous inspirent dans votre métier ou dont la vie vous impressionne ?
J'adore Bette Davis, je trouve que c'était une actrice et une personne formidable. Sinon, j'admire beaucoup le Dalaï Lama, sa façon de penser et de donner tout aux autres.

Imaginez qu'une fée votre propose de réaliser trois de vos vœux...
Je lui demanderais d'abord de rencontrer son maître parce que, obligatoirement, il est mieux. En deuxième vœu, j'aimerais que tout le monde ait le sourire, c'est-à-dire que je ne rencontre plus personne qui fasse grise mine. Enfin je souhaiterais que les gens s'aiment, se respectent ainsi que la terre sur laquelle ils vivent.

« J'admire le Dalaï Lama, sa façon de penser et de donner tout aux autres. »

Par quel autre métier auriez-vous été tenté ?
J'étais partie sur l'idée d'être avocate. C'est difficile pour moi d'envisager autre chose car je réalise mon rêve en étant comédienne. Mais si je devais choisir autre chose, ce serait réalisatrice ou maquilleuse/ coiffeuse.

Quelles musiques écoutez-vous ?
Je suis très éclectique : j'écoute aussi bien Miles Davis que Queen, Madonna, Jamiroquaï, Mylène Farmer, Jimy Hendrix. Hormis le rock très pointu, j'apprécie tous les styles.

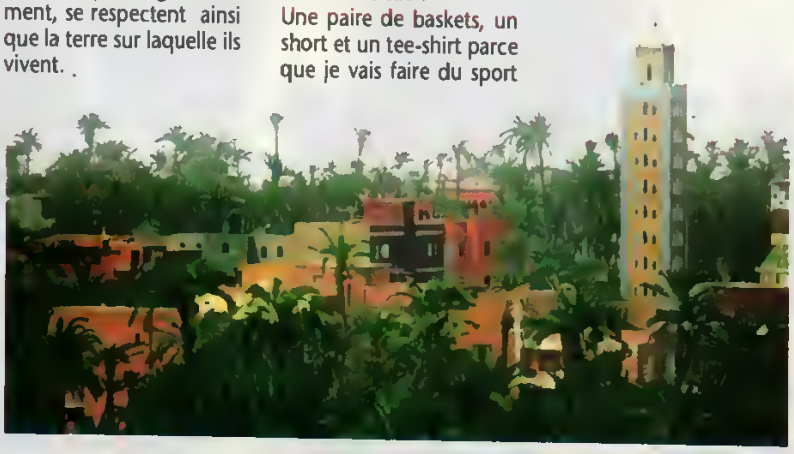
Quel film vous a marqué ?
La meilleure façon de marcher avec Patrick Dewaere. Une grande leçon.

Sans regarder, pouvez-vous me dire ce qu'il y a dans votre sac ?
Une paire de baskets, un short et un tee-shirt parce que je vais faire du sport après, cinq tickets de métro, un carnet d'adresse, un agenda, un stylo, un foulard car j'ai toujours peur de m'enrhumer, une bouteille d'eau avec de la grenadine, un sandwich au jambon de parme et au Kiri, une compote, trois abricots secs au cas où j'aurais faim, et un scénario.

Vous avez des projets cinématographiques ?
Oui. D'abord un film, *Penalty*, réalisé par Bruno Garbouglia et Ivan Ornano. Il s'agit d'une reconstitution de l'Italie des années 40 dans laquelle j'interprète une jeune danseuse. Et puis, je vais tourner aussi deux longs métrages : un thriller noir psychologique où je tiens le rôle d'une femme de truand, et puis un drame politico-fantastique. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : Nataf
Prénom : Mallaury
Née le : 19 mars 1972
Situation de famille : Célibataire
Parcours : Bac A1 puis deux ans d'études de droit et trois ans dans une école de commerce. Débute la comédie avec *Le miel et les abeilles*, plusieurs téléfilms et une pièce de théâtre. On peut la voir actuellement au cinéma (aux côtés de Smaïn et Antoine de Caunes) dans *Les deux papas et la maman* et dans la série télé *Sous le soleil*.



ARTHUR tricheur !

Qui dit Arthur dit charme, bonne humeur, karaoké. Bref la fête ! Mais quand il quitte les plateaux télé, que préfère-t-il : calme et détente ou nouba tous les soirs ?

« J'aimerais être le soutien-gorge de Claudia Schiffer ! »

[illegible]

Arthur : Je suis plutôt mer, plage, sommeil et bouille. Je fais un peu de jet ski mais sinon je ne pratique pas beaucoup de sport. Je n'en fais déjà pas dans l'année alors ce n'est pas pour me fatiguer pendant les vacances ! Je dors énormément et j'ingurgite des tonnes de bouquins.

[illegible]

Je suis allé sur une île déserte au large des Philippines. C'est l'endroit dans lequel j'ai le mieux dormi !

[illegible]

Sans hésitation, c'est lorsque j'ai nagé à côté d'un dauphin.

Quels sont les endroits dans lesquels vous aimez aller mais qui, à cause de votre notoriété, vous sont difficiles d'accès ?
J'aime beaucoup Saint-Tropez mais je sais que je ne pourrais plus jamais y aller ou alors en me planquant. Sinon, sans parler des vacances, j'adore aller au Virgin Megastore ou à Auchan. Mais je ne peux plus y faire mes courses car les gens me suivent partout pour savoir ce que je mets dans mon caddie !

Quittons les vacances pour revenir dans une dimension vidéoludique. Vous jouez ?
Avant, j'avais une Super Nintendo et maintenant une PlayStation. Je joue surtout aux courses de voitures comme Ridge Racer. Comme j'ai un grand écran de télévision, je m'éclate. Sur Super Nintendo, j'adorais Sim City. J'avais un truc pour avoir des points : laisser le jeu tourner toute la nuit ! Après, j'avais des millions de dollars !

Oh, le tricheur ! Et sinon, quel genre de joueur êtes-vous ?
Assez calme. Je m'entraîne beaucoup avant de jouer. Quand je commence à me lancer dans un jeu, ça dure toute la nuit. Je ne peux plus dormir, je suis énervé. Ça brise la vie de couple ! Mais ce que je préfère, ce sont les jeux d'arcade, je dépense des fortunes dans les salles londoniennes.

Avec qui aimeriez-vous passer une journée ?
Je rêvais de rencontrer Robin Williams et j'ai pu passer un après-midi avec lui, je me suis éclaté. Autrement, j'aimerais bien être le soutien-gorge de Claudia Schiffer : ce serait une journée vue de l'intérieur ! Sinon j'aimerais parfois être une souris pour pouvoir espionner une journée de Linda Evangelista ou Michael Jackson.

Une fée apparaît et vous propose de réaliser trois de vos vœux...
Si elle est mignonne, je lui proposerais déjà de passer un moment avec elle ! Sinon ce sont des vœux bateaux, comme la santé pour tous mes proches.

Si vous n'aviez pas eu la chance de réussir dans votre métier, quelle autre branche vous aurait intéressé ?
Je ne sais pas mais quel que soit le métier que j'aurais fait, j'aurais voulu être le meilleur !

Si j'avais été balayeur, je me serais débrouillé pour être champion de balayage. Depuis tout petit, j'ai toujours eu envie de réussir.

Quelles musiques écoutez-vous ?
Tout et n'importe quoi. En ce moment, dans la voiture, j'écoute Dany Brillant et Pascal Obispo.

Sinon, du rock.

Quel est le dernier film que vous avez vu ?
Pédale douce. Je me suis éclaté, c'est vraiment très drôle !

Quel est l'objet que vous emmenez tout le temps avec vous ?
Des préservatifs.
(Il baille)

C'est tellement ennuyeux, les interviews ?
Désolé, j'ai déjeuné avec Pierre Tchernia et il m'a fait boire...

Quels sont vos trucs pour rester en forme ?
Je ne fume pas, je ne bois pas, (sauf avec Pierre Tchernia !), je me fais un jus d'orange chaque matin. Avoir la pêche, c'est déjà faire ce que l'on aime. J'ai fait de la radio pendant sept ans entre 6 h et 9 h du matin mais comme j'aimais ce que je faisais, c'était un vrai bonheur.

Que regardez-vous à la télé ?
Je n'arrive plus à regarder une émission en entier à part les Guignols. Je zappe énormément. Ce que j'aime aussi ce sont les séries sur Canal Jimmy *(ndlr : chaîne câblée)*.

Quel est votre pire cauchemar ?
C'est de devenir muet, perdre un sens ou être gagné par la sénilité !

Racontez-nous une bêtise que vous avez faite quand vous étiez gosse.
J'avais une prof de maths que je détestais. Un jour, on arrive à l'école et il y avait des petits mots dans les couloirs qui disaient : « Madame Untel nous a quitté à 8 h ce matin... ». J'avais rajouté : « Ici le paradis, il est 9 h 30, on n'a toujours pas de nouvelles ». Évidemment, je me suis fait virer !

« Si j'avais été balayeur, je me serais débrouillé pour être champion de balayage ! »

Quelle sera votre actualité pour la rentrée ?
Il va y avoir deux nouvelles émissions télé et une sur une autre radio qu'Europe 1 mais je ne peux pas en dire plus pour le moment. En revanche, comme prévu, on arrête *Le bêtisier du samedi soir*. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : Mystère.....
Prénom : Arthur
Né le : 10 mars 1966
Situation de famille : Célibataire (il est inutile d'appeler, les filles, nous n'avons pas ses coordonnées...)
Parcours : Un bac B + deux années de droit. Commence la radio sur Radio Massy Palaiseau, puis RFM, Kiss FM, Skyrock, Fun Radio (souvenez-vous, l'animateur le plus con de la FM, c'était lui !), et jusqu'à dernièrement Europe 1... Côté télévision, il y eu d'abord TF1 avec *Émission impossible* et aujourd'hui France 2 avec *Le bêtisier du samedi soir*, *Les enfants de la télé* et *La fureur du samedi soir*.

MAURICE
Talk chaud

Photos : Jean-Luc Luyssen

Sa voix grave investit Skyrock tous les soirs. Mais aujourd'hui, c'est lui qui répond aux questions !

PO : Vos vacances, vous les passez comment ?
MAURICE : En général, à glander ! Je dors beaucoup parce que pendant l'année je me limite à peu près à trois heures par nuit. Je me couche plus tôt et je me lève tôt, vers 5 h du matin. L'heure à laquelle je me couche quand je bosse en fin de compte ! Du coup, j'en profite pour me faire de bons petits déj' parce que la bouffe, c'est super important. Sinon, si je suis à la mer, je fais de la plongée (je suis descendu à 20 mètres lors de mes dernières vacances) et aussi de la planche à voile mais quand je reviens avec la planche ça tient du miracle tellement je suis mauvais !

Quel est le lieu qui vous a le plus impressionné ?
Il y en a plein ! Israël par exemple. Pas parce que c'est beau mais pour l'ambiance : les mecs sont en short avec des mitraillettes ! Au Mexique, c'est pareil : il y a des gens qui dorment avec la tête sur la route ! À Key West, ce qui est fantastique, c'est l'impression qu'on a d'être dans un décor de cinéma avec l'eau couleur lagon, l'hôtel en face avec le soleil qui tombe au bon endroit. Une année, je suis allé aux chutes du Niagara, j'étais parti en voiture de New York. J'arrive sur le site et là j'ai eu l'impression de me trouver à Eurodisney : des parkings partout, bien rangés, tout est propre. Ça devient chiant : tu as l'impression que le soir les mecs coupent les chutes comme si c'était un grand robinet !

Votre plus beau souvenir de vacances ?
J'ai plein de souvenirs : des voyages que j'ai trouvés fantastiques, des gens fabuleux... Je pars souvent. Le week-end, je peux faire des centaines de kilomètres pour aller à Marrakech, au Luxembourg, en Angleterre ou dans le sud de la France. Ce sont des moments qui restent dans ma mémoire. Le truc le plus fabuleux que j'ai fait, c'est un week-end à New York. Très marrant ! Pour la première fois de ma vie, je suis resté coincé à la douane ! Comme j'avais pas de sac de voyage, je devais paraître suspect.

Est-ce que vous connaissez un peu le jeu vidéo ?
Honnêtement je n'ai pas le temps de jouer. Je crois que c'est parce que je n'y arrive pas. J'ai un copain qui vient me faire des démos de temps en temps : les jeux de baston, ça va, j'y arrive tout de suite. Forcément, j'ai ça dans le corps ! Mon copain m'a montré une simulation de course de bagnoles avec des images vachement réalistes, mais ça m'énerve, c'est trop compliqué. Les jeux vidéo m'ennuient vite sauf Mortal Kombat que je fais avec plaisir de temps en temps pour avoir l'occasion d'hurler comme un malade.

« Les chutes du Niagara ? Tu as l'impression que le soir les mecs coupent les chutes comme si c'était un grand robinet. »

Quel autre métier vous aurait tenté ?
Motoriste, ça m'aurait plu. C'est un mec qui fabrique des moteurs, de préférence performants. Ou alors, j'aurais aimé être un bon cuisinier qui fait de la bonne bouffe, pas celui qui met deux trois médaillons de saumon dans une assiette. Ou bien routier!

Quel est l'objet que vous emmenez partout ?
Deux couteaux Laguiole.

Des projets ?
Un film sur le monde de la moto, *Les Arsouilleurs*, qui sort en septembre. Je risque de me fâcher avec

pas mal de motards ! Il sera joué par Gérard, Julie et Guillaume Depardieu, et Richard Boringer. Je suis auteur, scénariste, réalisateur, co-producteur et je bosse dessus avec Gilles Adrien, scénariste de *La Cité des enfants perdus*. Je vais aussi sortir un disque avec le groupe No Man's Land et je prépare une émission télé. Le n° 0 est prêt, mais, chut !, on discute les contrats. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : Champvert
Prénom : Maurice
Né le : 26 janvier 1975 *(ndlr : Ouh, le menteur !)*
Situation de famille : Célibataire. (« J'accepte tous les styles de fille intelligentes avec de beaux yeux. De préférence une nana détendue. »)
Parcours : Lycée, facs. Animateur sur pas mal de radios.

DIFOOL à bas la langue de bois !

L'animateur de *Lovin' Fun* n'est pas du genre à garder sa langue dans sa poche ! Alors Difool, chiche qu'on se dit tout ?

PO : Où comptez-vous partir cet été ?
DIFOOL : Je vais visiter les États-Unis. Quand je vais là-bas, je suis totalement dépaysé : c'est assez grand pour pouvoir faire plein d'activités et suffisamment exotique pour changer d'état d'esprit. Ce qui m'impressionne le plus, ce sont les montagnes et les canyons autour de Los Angeles. Tu grimpes au sommet des montagnes et tu vois la ville avec son nuage de pollution alors que tu te trouves en pleine nature, devant des paysages hallucinants !

Quelles vacances vous ont le plus marqué ?
Toutes les vacances passées avec mes potes me laissent de bons souvenirs. On est partis sur la côte, à la montagne, à la campagne et ça s'est toujours bien passé. Ce sont des vacances que j'ai aimées parce qu'elles étaient insouciantes.

Les jeux vidéo, vous pratiquez ?
Quand j'habitais en province et que je travaillais le week-end sur Fun Radio, je jouais dans le train avec ma Game Boy à Tetris. Mais que ce soit sur Game Boy ou sur PlayStation, je suis mauvais à tous les jeux ! Le problème en fin de compte, c'est que je m'énerve quand je n'y arrive pas et j'arrête alors que je devrais continuer. Je n'approfondis pas parce que je n'aime pas perdre. Je préfère lire.

Il y a sûrement quelqu'un que vous admirez beaucoup et avec qui vous aimeriez discuter, non ?
Dechavanne m'impressionnait et j'ai eu la chance de discuter avec lui. En fin de compte, j'aimerais mieux savoir comment fonctionne un chef d'état, comment il prend certaines décisions, discuter avec lui sans qu'il y ait de langue de bois.

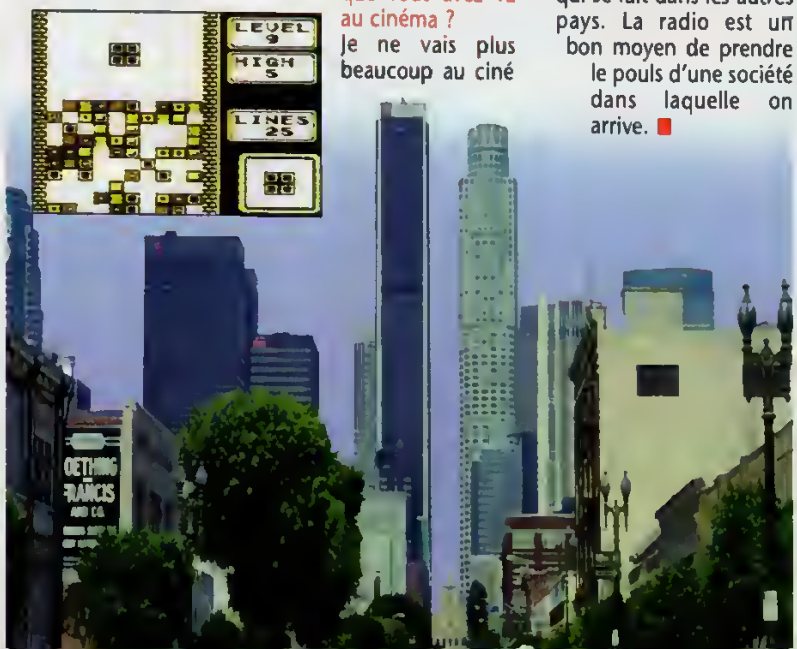
Quel est le dernier film que vous avez vu au cinéma ?
Je ne vais plus beaucoup au ciné depuis que j'achète des K7 vidéo et que je suis abonné à Canal+. Je crois que le dernier film, c'était *Pulp Fiction*.

« La radio est un bon moyen de prendre le pouls d'une société. »

Quel est l'objet qui ne vous quitte jamais ?
Si c'est possible, une radio. Je trouve ça très intéressant de savoir ce qui se fait dans les autres pays. La radio est un bon moyen de prendre le pouls d'une société dans laquelle on arrive. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : Massard
Prénom : David, dit Difool
Né le : 30 janvier 1969
Situation de famille : Célibataire et très heureux de l'être.
Parcours : Commence à 14 ans sur une radio associative rock puis crée sa propre radio avec des copains à Saint-Étienne. En 1990, il investit Fun Radio. Il a fait quelques apparitions télévisées sur TF1, dans *Coucou c'est nous*, et sur M6. Aujourd'hui, anime *Lovin' fun* sur Fun Radio.



DIKEMBE MUTOMBO

Au top de la NBA

Photos : Jean-Luc Luyssen

Avec ses 2,20 m, ce basketteur, dit « block shot », est l'un des plus grands espoirs de la NBA. Un rendez-vous au sommet.

PO : Comme organisez-vous vos vacances ?
DIKEMBE : J'essaie de prendre un mois entier pour aller à la plage... ou faire le tour du monde.

De tous vos voyages, lequel vous a le plus impressionné ?
Ce ne sont pas spécialement les lieux qui m'impressionnent, mais plutôt les personnes. J'aime beaucoup venir en Europe parce que j'ai des amis un peu partout, de la famille à Paris et à Bruxelles. Sinon je vais en Afrique.

Quel est votre plus beau ou votre pire souvenir de vacances ?
Je n'ai aucun mauvais souvenir. Quand je viens voir ma famille ou mes amis, j'éprouve toujours beaucoup de plaisir.

Connaissez-vous les jeux vidéo ?
Oui, je connais un peu car j'ai quatre enfants adoptifs qui adorent ça. Ils n'arrêtent pas de jouer sur Super Nintendo ou PlayStation. Je viens d'acheter un van parce qu'on va beaucoup voyager et je leur ai installé tout le matériel nécessaire pour jouer. Moi, je me contente de regarder parce que je ne saisis pas tout !

Avez-vous déjà eu l'occasion de jouer à des simulations de basket ?
Oui, j'y ai joué avec mon co-équipier Alonzo Mourning qui habite près de chez moi. C'est très amusant pour passer le temps ! D'ailleurs, j'ai acheté une borne d'arcade : il ne manque plus que des jeux à installer dedans !

Si vous n'aviez pas été basketteur, quel autre métier vous aurait plu ?
Je pense que je serais devenu docteur car j'avais commencé à faire des études de médecine à l'université.

Si vous aviez un vœu à réaliser..
A priori, je suis satisfait de ma vie. Je vais signer mon nouveau contrat et je prie tous les jours pour que l'équipe dans laquelle je vais aller soit sympa. Sinon, il y a un vœu que je suis en train de réaliser : mon mariage. ■

« J'ai acheté une borne d'arcade : il ne me manque plus que les jeux ! »

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : Mutombo
Prénom : Dikembe
Né le : 25 juin 1966
Situation de famille : fraîchement marié
Parcours : Études de biologie et langues. Commence le basket à 21 ans à l'université de Georgetown. En 1991, il signe avec l'équipe des Denvers Nuggets et entre ainsi dans la NBA.

INDRA
Tentation suédoise

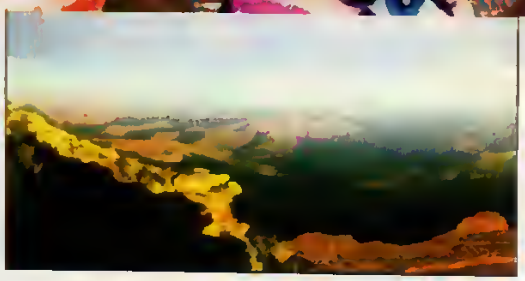
Photos : Christophe Mourthe

Nouvel album, nouvelle griffe... Par Thor, ne s'arrête-t-elle jamais?

PO : Il vous arrive de prendre des vacances parfois ?
INDRA : Oui, et je vais en Suède voir ma famille ou en Corse, en dehors des périodes de vacances scolaires au moment où il n'y a pas trop de touristes. Il y fait beau et il y a de superbes plages. J'aime faire des grandes balades, respirer l'odeur de la campagne, me refaire une santé.

Est-ce que vous connaissez les jeux vidéo ?
Ce n'est pas du tout mon truc sûrement parce que je suis mauvaise ! J'essaye de temps en temps de jouer avec des amis mais il n'y a rien à faire, je ne suis pas douée.

Quel est le dernier film que vous êtes allée voir au cinéma ?



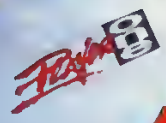
Pédale douce, un film très drôle avec des acteurs formidables.

Que faites-vous en ce moment ?
Je prépare un nouvel album pour la rentrée de septembre et puis je vais créer ma propre ligne de vêtements de ville et lingerie. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : réservé aux intimes
Prénom : Indra
Née le : 20 juillet 1967
Situation de famille : Célibataire (il va falloir assurer, les garçons !)
Parcours : Après son bac, elle découvre la France : c'est le coup de foudre ! Accumule les petits boulots (figurante, garde d'enfants, serveuse...) avant d'être découverte par un producteur dans une boîte où elle se produit. Elle se consacre depuis à sa carrière de chanteuse. Ses tubes : *Misery, Temptation, Tell me, Rescue me.*

Les tee-shirts des Player sont enfin arrivés... Ne les manquez pas !



Bon à découper, à recopier ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre règlement à Bii - Tee-shirts Player - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand Tél : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) tee-shirt(s) suivant(s) au prix unitaire de 49 F.
J'ajoute les frais d'envoi.
Pour 1 tee-shirt : 11,50 F, 2 tee-shirts : 16 F, de 3 à 5 tee-shirts : 21 F. Au-delà de 5 tee-shirts, nous consulter au 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

tee-shirt(s) Player One → x 49 F =

tee-shirt(s) Ultra Player → x 49 F =

→ Total F
+ les frais d'envoi.

Je joins un chèque de F à l'ordre de **Média Système Edition.**

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Pays
Signature obligatoire des parents pour les mineurs

ROGER LOURET Commedia

Metteur en scène des one-man shows de Bedos et Robin, cet optimiste, fou de parapente, nage tel un poisson dans les tourbillons de la vie.

PO : Vous prenez des vacances ?
ROGER : Très peu. En général, je pars en janvier dans les Pyrénées pour faire du parapente. J'adore les sensations que ce sport procure, on domine toutes les crêtes, c'est magnifique ! Sinon je cours les magasins artisanaux pour préparer la bouffe aux copains qui reviennent du ski. Comme je suis un fana de littérature, j'en profite aussi pour lire tous les bouquins que je n'ai pas le temps de lire pendant l'année.

Y a-t-il un lieu qui vous a plus particulièrement impressionné ?
Le premier qui me vient à l'esprit, c'est Grenade. Je vais à peu près tous les ans en Andalousie. Je suis passionné de culture hispano-musulmane.

Quel est votre plus beau souvenir de vacances ?
La première fois que j'ai fais du parapente avec un moniteur. Quand on part du haut des montagnes et qu'on vole comme un oiseau au dessus du village, qu'on aperçoit des chamois... c'est merveilleux ! Je me suis posé en me disant : c'est le plus beau jour de ma vie !

Connaissez-vous un peu les jeux vidéo ?
Très mal parce que je n'ai pas le temps. J'avais appris avec Catherine Lara, chez elle, et je n'ai pas « démurgé » de la télé de toute la soirée ! J'ai adoré ça. Je pense que si je commençais, je deviendrais un redoutable drogué. Ce que je trouve extraordinaire dans ces jeux qui sont pourtant critiqués, c'est que ça développe beaucoup plus l'imagination que de rester au coin de la rue à glander !

Vous êtes réalisateur et organisateur de spectacles. Aimeriez-vous mettre en scène et écrire le scénario d'un jeu vidéo ?
J'adorerais ça ! Comme je suis fou de commedia dell'arte, j'inventerais un Arlequin poursuivi dans les rues de Venise. Il y aurait tous les personnages que l'on connaît : Pantalon, Polichinelle, Scaramouche...

Imaginez qu'une fée apparaît et vous offre de réaliser trois de vos vœux...
La première des choses que je lui demanderais, ce serait de retrouver tous les gens que j'aime pour faire une bonne fête. J'aimerais aussi pouvoir redécouvrir la bibliothèque d'Alexandrie *(ndlr : située en Égypte, elle regroupait avant sa destruction par un incendie en 640 plus de 700 000 ouvrages)*. Enfin, pour mon troisième vœu, je souhaiterais revoir la fée pour pouvoir lui redemander des vœux !

« Les jeux développent plus l'imagination que rester au coin de la rue à glander ! »

Quelle est votre actualité ?
J'organise en ce moment les 20 ans d'un festival dans le Lot-et-Garonne dont je suis directeur artistique, je monte un spectacle musical, en tournée dans le sud-ouest, qui s'appelle *À travers chants* et une pièce intitulée *Les caprices de Marianne* de Musset. À la rentrée, nous revenons aux Folies Bergères avec *Les années twist* et *Les années zazous*. ■

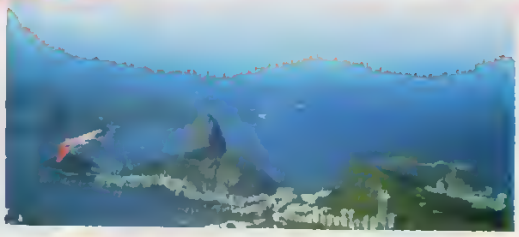
FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : LOURET
Prénom : Roger
Né le : 20 mai 1950
Situation de famille : Célibataire endurci
Parcours : Création d'un festival à Monclar avec Christophe Malavoy. Premier prix de conservatoire de Toulouse puis des cours Raymond Girard. Commence la mise en scène avec un spectacle de Muriel Robin et s'occupe depuis de tous ses spectacles (dont celui avec Bedos). Enchaîne avec *Les années Twist* et *Les années zazous*. Met également en scène des chorégraphie pour des émissions de Jean-Pierre Foucault.

LESGGY Professeur E=M6

Photos : Jacques Legoff

Scoop ! La tête bien pleine de M6 ne quitte jamais ses lunettes.



PO : Que faites-vous pendant vos vacances ?
MAC : En général, je voyage. Je ne fais surtout pas de sport, au contraire je me repose.

Quel lieu vous a le plus impressionné ?
Le Brésil. J'aime la langue, l'atmosphère du pays et l'énergie qui se dégage des populations riantes.

Quel est votre plus beau souvenir de vacances ?
C'est la descente d'un canyon en Espagne.

Quels sont les lieux qui vous aimeriez visiter ?
J'aimerais retourner dans le Sahara. La rencontre du désert et de la montagne, c'est magnifique.

Vous aimez les jeux vidéo ?
J'adore les jeux de stratégie — Civilization, Sim City ou Warcraft 2. Je ne joue que sur ordinateur.

Avec qui aimeriez-vous avoir une conversation ?
Avec Stephen Jay Gould. C'est le spécialiste de l'évolution et des dinosaures le plus connu aux États-Unis.

Quel objet emmenez-vous partout ?
Mon rasoir et mes lunettes.

La découverte qui vous étonne le plus ?
Celle de la vitesse de la lumière par Foucault en 1850 alors qu'il n'y avait pas d'électricité. Cela suppose une formidable intuition. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

Nom : Lesggy
Prénom : Mac
Né le : 1er août 1962
Situation de famille : Marié, 1 enfant
Parcours : Diplôme d'ingénieur agronome en 1980. Conseiller en marketing, puis animateur sur M6 depuis 1990.

ultra Player ravive ses couleurs

Tous les deux mois, des plans complets, des astuces détaillées sur les jeux Super Nintendo, Game Boy,

Nouvelle formule. En vente à partir du 2 juillet.

PlayStation et Saturn, la sélection des meilleures nouveautés et bien sûr toute l'actualité du jeu vidéo.

N°1 DE L'OCCASION SUR PAR

LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS CONSEILS, UN GRAND CHOIX DE JEUX, TOUTES

PLAYSTATION

NEUF

CABLE RGB	129 F
DRAGON BALL Z II (JAP)	499 F
FADE TO BLACK	349 F
JOYPAD PSX	169 F
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	549 F
MEMORY CARD 120 BLOCNS	299 F
RESIDENT EVIL (US)	399 F
STAR FIGHTER	349 F
TEKKEN 2 (JAP)	449 F

OCCASION

CONSOLE PSX + 1 JEU	1290 F
ACTUA SOCCER	249 F
ADIDAS SOCCER	299 F
AIR COMBAT	149 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK	299 F
ASSAULT RIGS	199 F
CRAZY IVANS	199 F
CRITICOM	249 F
CYBER SLED	149 F
DESCENT	299 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISC WORLD	99 F
DOOM	199 F
EXTREME GAMES	249 F
FIFA SOCCER	149 F
GEX	249 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
LOADED	149 F
LONE SOLDIER	199 F
MAGIC CARPET	249 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
NBA JAM TE	149 F
NEED FOR SPEED	249 F
NOVA STORM	149 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAPID RELOAD	149 F
RAYMAN	199 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REV	299 F
ROAD RASH	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRIKER	99 F
THE D	199 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHINDEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	249 F
TRUE PINBALL	299 F
WING COMMANDER III	299 F
WIPE OUT	149 F
WORMS PARK	249 F
ZERO DIVIDE	199 F

SATURN

NEUF

ACTION REPAY	329 F
BOMBER MAN	399 F
CABLE RGB	129 F
DARK SAVIORT (JAP)	399 F
DRAGON BALL Z II	399 F
EURO 96	349 F
GUARDIAN HEROES	329 F
IRON STORM (US)	399 F
JOYPAD SATURN	169 F
MORTAL KOMBAT 3	349 F

OCCASION

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
ALONE IN THE DARK	299 F
BAZOOKATONE	249 F
BUGS	249 F
CARTE MPEG	799 F
CLOCK WORM NIGHT	149 F
CLOCK WORM NIGHT II	249 F
DARIUS	249 F
DAYTONA	99 F
DIGITAL PINBALL	249 F
FI-LIVE	249 F
FIFA SOCCER 96	199 F
GALACTIC ATTACK	249 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
GRAND PRIX 96	249 F
MAGIC CARPET	249 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
MYSTERIA	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON II	299 F
PARODIUS	249 F
PEEBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	199 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELLSHOCK	299 F
SHINOBI X	199 F
SIM CITY 2000 F	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
THE D	199 F
THE HORDE	299 F
THEME PARK	299 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHIDEN	249 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP	249 F
VIRTUA FIGHTER	69 F
VIRTUA FIGHTER 2	299 F
VIRTUA RACING	199 F
VIRTUA REMIX	149 F
WING ARMS	249 F
WIPE OUT	249 F
WORMS	299 F
X-MEN	299 F

NEO GEO CD

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
STREET HOOP	149 F
MUTATION NATION	149 F
VIEWPOINT	149 F
WORD HEROES 2 JET	149 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A D KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

3 DO

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
JOHN MADDEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALYER	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FINE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
ROAD RASH	149 F
NEED FOR SPEED	149 F
CAPTAIN QUASAR	249 F

NINTENDO 64

PILOT WING	64
MARIO	64

NOUS TELEPHONER POUR LES PRIX

PC CD ROM

COMMAND & CONQUIER	299 F	RISE OF THE ROBOT	99 F
DUKE NUKEM 3D	249 F	STAR WARS II	249 F
ECSTATICA	149 F	STONE KEEP	199 F
LOST EDEN	149 F	WARCRAFT II	249 F
MAGIC CARPET 2	249 F	WING COMMANDER IV	299 F
MECH WARRIORS II	249 F	WIPE OUT	199 F
PHANTASMAGORIA	249 F	WORMS	249 F

AUTRES CONSOLES

MEGA CD - 32 X
CDI - NINTENDO
MASTER SYSTEM

PROCHAINEMENT :
ROUEN - ASNIERES
VITRY - BEAUVAIS

JUSSIEU - VPC
3, rue d'Arras
75005 - PARIS
M° Jussieu - Cardinal Lemoine
TEL : (1) 46 33 07 83

JUSSIEU - ESPACE CONSOLES
Ouvert de 10h30 à 19h30 NON STOP
15, rue des Ecoles
75005 - PARIS
M° Jussieu - Cardinal Lemoine
TEL : (1) 46 33 07 83

JUSSIEU - ESPACE CD ROM
Ouvert de 10h30 à 19h30 NON STOP
13, rue des Ecoles
75005 - PARIS
M° Jussieu - Cardinal Lemoine
TEL : (1) 46 33 07 83

ENGHIEN
52, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHIEN LES BAINS
TEL : (1) 39 44 36 52

NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 - NICE
TEL : 93 13 00 10

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 - PARIS
M° Poissonnière et Gare du nord
TEL : (1) 44 63 02 49

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 - PARIS
M° Raspail ou Vavin
TEL : (1) 43 35 32 30

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sevres
92100 - BOULOGNE
M° Marcel Sembat
TEL : (1) 46 21 19 92

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 - PUTEAUX
M° RER La defense
TEL : (1) 49 06 96 08

METZ
88, En Fournirue
57000 - METZ
TEL : 87 37 37 47

NANTES
9, rue Jean-Jacques Rousseau
44000 - NANTES
TEL : 40 46 13 14

NOU
SYSTEM
Votre
contre un aut
Ex : Vous donne
nous vous don
* Cette offre s'appli
votre choix et e
un jeu ph
diffé

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre

S ... MOINS CHER QUE TOUT

NOUVEAUTES, NOTRE NOUVEAU SYSTEME D'ECHANGE, ... STOCK GAMES C'EST TOUT CA !!!

SUPER NINTENDO

CABLE RGB	129 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
STARWING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F
SYNDICATE	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
DAFFY DUCK	149 F
FIFA SOCCER	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
KILLER INSTINCT	199 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNTRY	199 F
MR NUTZ	199 F
LEMMINGS 2	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
ROI LION	249 F
INDY CARD NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
TIME OF ILLUSION	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
NBA JAM	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MICKEY MANIA	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
ALADDIN	149 F
LEMMINGS II	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PITFALL	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
ALIEN 3	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
STAR GATE	199 F
JOHN MADDEN 95	199 F
SONIC AND KNUCLES	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
URBAN STRIKE	249 F
SONIC 3	249 F
ASTERIX LE POUVOIR	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

NEO GEO cartouche

JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
FATAL FURY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
WORLD HEROES 2	199 F
BASE BALL STARS	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
FATAL FURY 2	199 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	349 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	349 F
ROBO ARMY	349 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
SUPER SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
GALAXY FIGHT	699 F

NEC

CONSOLE DUO R + 1 JEU	1290 F
PC GT + 1 JEU	849 F
ARCADE CARD DUO	249 F
ART OF FIGHTING	99 F
BOMBER MAN 92	129 F
BRANDISH	249 F
DODGE BALL CARD	249 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
F1 CIRCUS 91	149 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FATAL FURY 2	99 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
LORD OF THUNDER	299 F
MAGICOAL	199 F
NINJA GAIDEN	99 F
PC KID 2	199 F
POWER SPORTS CARD	129 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
STAR PARODIA	249 F
SWORD MASTER	249 F
TATSUJIN	129 F
VIGILANTE	99 F
Y' S 1 ET 2	249 F
Y' S IV	349 F

JEUX A PARTIR DE 49 F

GAME BOY

Jeux à partir de 69 F

WARIOLAND	149 F
ZELDA	149 F

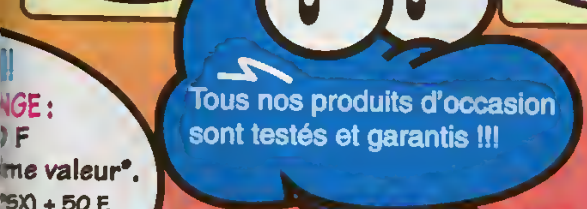
GAME GEAR

Jeux à partir de 69 F

BATMAN RETURNS	99 F
ECCO THE DOLPHIN	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
NBA JAM TE	129 F
SHINOBI	99 F
SONIC DRIFT	149 F
STRIDER	99 F
WONDER BOY	99 F

JAGUAR

CANNON FODDER	199 F
DRAGON	199 F
KASUMI NINJA	149 F
PINBALL FANTASIES	199 F
WOLFENSTEIN 3D	149 F
ZOOL 2	149 F



!!
NGE :
) F
me valeur*.
SX) + 50 F,
AN (PSX).
d'occasion de
nsole pour
e le

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE DE MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS !!! TEL (1) 46 33 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d Arrae - 75005 PARIS - Tel (1) 46 33 07 83

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F)
Rajouter 40 F en contre remboursement COLISSIMO 48H Rajouter 65 F en contre remboursement JET SERVICE 24H
Tous nos jeux d occasion et consoles sont testés et garantis Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles

REGLEMENT
- Carte bleue
- N° carte bleue
- date d'expiration
- Mandat lettre
- Contre remboursement
- Chèque
- Signature

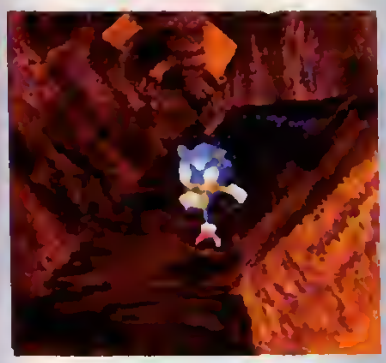
RCS PARIS B 391152 899

Les Slayer One sèment la terreur !

Le Flou, Bubu, et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Asphyxiée, la rédaction se désolidarise des propos sulfureux de ces affreux jojos. Ce mois-ci, plus que jamais, ils défendent vos intérêts.

SEGA : SOFT...

Segasoft, c'est l'éditeur fondé par Sega pour développer des jeux sur d'autres machines que les siennes. Par souci d'indépendance, Segasoft n'appartient pas majoritairement à Sega.
Il est donc logique qu'après le PC et Internet, Segasoft ait décidé de faire des jeux sur... PlayStation ! Chouette, pensez-vous, on va pouvoir s'éclater avec Virtua Fighter sur la Sony ! Hé bien non, car l'éditeur n'appartenant pas majoritairement à Sega, il n'aura pas le droit d'adapter ses hits, qui ne verront donc jamais le jour sur PlayStation ! Bref, c'est nul et ça se passe exactement comme on l'imaginait dans notre article du mois d'avril intitulé « Échangisme » : après Psygnosis, d'autres éditeurs affiliés developpent pour leurs « concurrents », mais en se foutant du monde !



On ne verra jamais de Sonic sur PlayStation... Tant mieux !

E³, TÊTE²

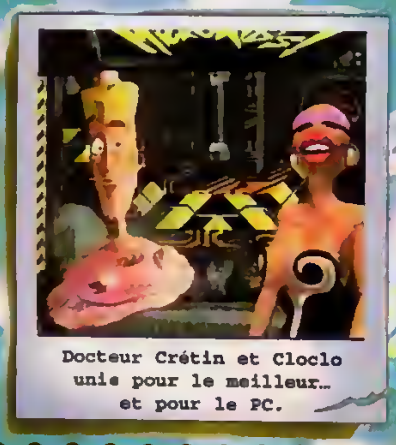
D'après le témoignage d'Iggy (notre ex-rédac chef), les membres de l'imposteur parallèle de Paris « J'ai les Poches pleines de Fric », ont à nouveau cherché les Players avec acharnement à travers tout un salon qui se tenait à Los Angeles : l'Electronic Entertainment Expo.
Hélas, ils ne les ont encore pas trouvés. C'est dommage, car pour nous rendre Miguel (notre console 3DO qu'ils détiennent depuis 508 jours), inutile de faire le tour du monde, il suffit de venir chez nous, à Boulogne..

PISSING FREEMAN

Vous connaissez tous *Crying Freeman*, de Christophe Gans, un film apparemment sans tâche. Et pourtant, il y a à dire sur ce premier film-manga. La presse l'encense parce que il est l'œuvre d'un Français, les fanas du manga craquent parce que l'histoire donne dans le mélodrame (comme celle du manga), et les autres fondent devant ce héros touchant qui chiale à chaque ennemi qu'il trucide. Mais les Slayer sont quand même déçus ! De l'action ? OK, il y en a mais on ne peut pas dire qu'elle soit très tripante (Leflou s'est même endormi au milieu de film !).
On sent bien que Christophe Gans admire John Woo — au point que chaque scène d'action passe au ralenti — mais la chorégraphie est nulle. Christophe, bien décidé à corriger ses petites erreurs, nous a concocté une suite plutôt surprenante. *Pissing Freeman* est un film qui raconte l'histoire d'un super guerrier envoûté par un sort étrange. Cette fois-ci, les scènes d'actions seront ultra speed (en accéléré). L'histoire, elle, est résolument moins poétique : quand il se bat, le héros a tellement les boules qu'il fait dans son pantalon...
Un film que l'on attend avec impatience.

UNIMÉDIA

Passionnés de consoles, si vous avez regardé les deux principales émissions françaises qui parlent de jeux vidéo (« Cyberflasque » et « Microquid »), vous avez dû vous sentir un peu délaissés en cette fin de saison. En effet, entre un reportage sur des developpeurs, le test d'un jeu micro « intelligent », celui d'un CD-Rom « cuculturel » et une virée sur Internet, on n'y parle plus beaucoup de consoles !
En voulant faire des émissions multimédia, Cloclo et le docteur Crétin finissent par ne plus parler que d'une seule machine : le PC ! Et quand ils présentent un jeu console, il vient souvent... du PC.
Bref, il n'y a guère plus que dans l'émission « Des Souris et ta Rom » (sur Canal J), que l'on parle régulièrement de consoles... aux p'tit n'enfants. Espérons que tout cela va changer à la rentrée...



Docteur Crétin et Cloclo unis pour le meilleur... et pour le PC.

LE RETOUR DES VIEUX

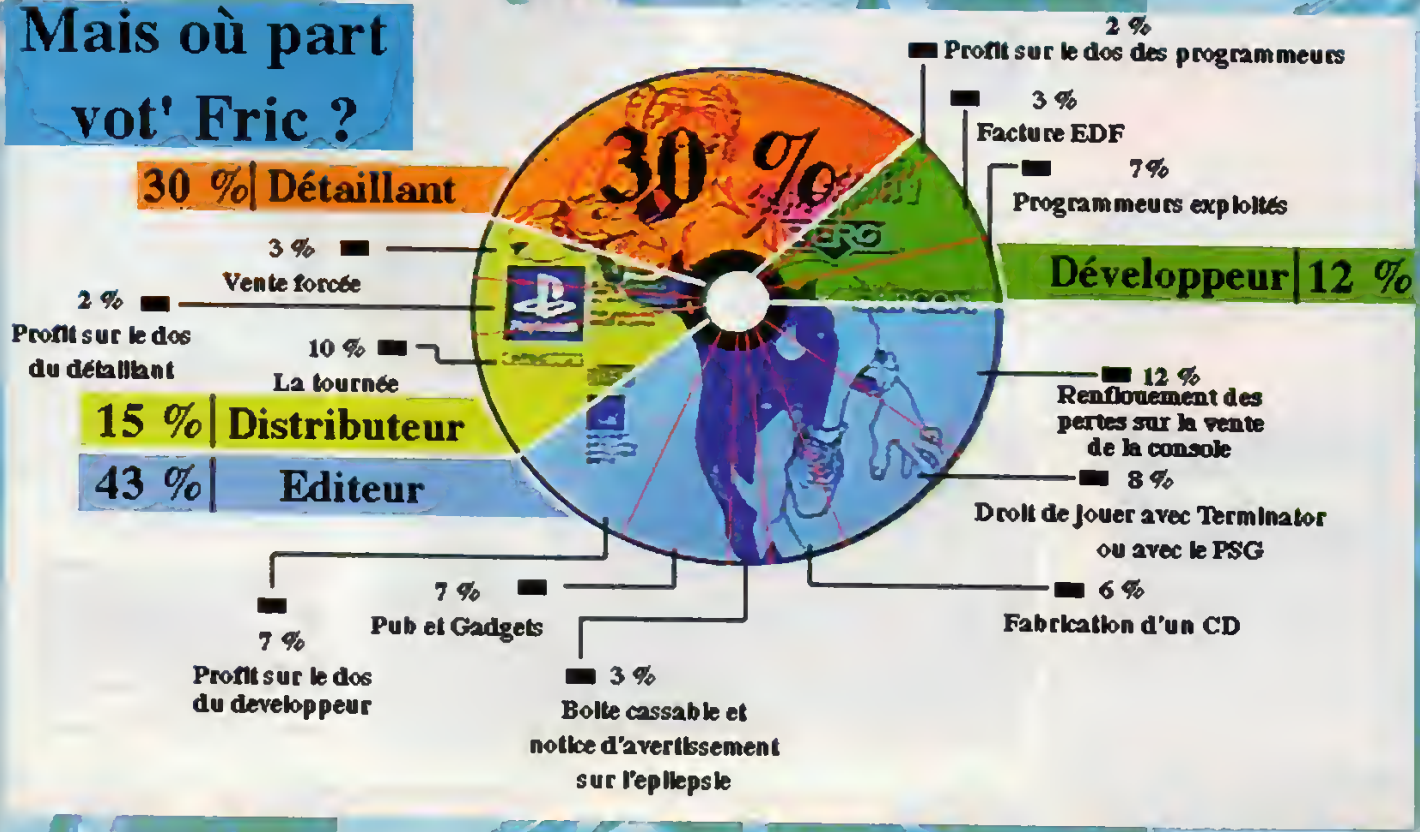
Nolan Bushnell, créateur du célèbre Pong, tente de revenir sur le terrain des jeux vidéo. Devant l'affluence des jeux violents et japonais, Nolan veut faire regagner des points aux Etats-Unis en se démarquant de la production

actuelle qui cible essentiellement les adolescents assoiffés de violence.
Son second grand jeu devrait, d'après ses propres termes (traduit de CTW, hebdomadaire professionnel anglais) *« reconquérir le marché qui à la base appartient aux Américains... et attirer un public plus familial »* (soit les gnards, les vieux, ceux qui n'aiment pas ou ne connaissent pas les jeux vidéo, les clebs...). Une idée originale puisque le cœur de cible reste ces satanés ados.
Après quelques recherches, nous sommes en mesure de vous montrer une image exclusive du jeu qu'il concocte (dans sa cave).
Un concept apparemment très novateur qui se situerait entre Tetris et Pong. Un jeu qui fait déjà parler de lui dans les hospices.

CD VOLEURS !

Inspiré d'un article du magazine américain EGM, le schéma ci-contre montre où s'en va votre fric et dans quelles proportions lorsque vous achetez un jeu CD. Les pourcentages peuvent évidemment varier légèrement d'un jeu à un autre, mais, en tout cas, ils restent à peu près compris dans les mêmes proportions en France.

Mais où part vot' Fric ?



On a pensé que, cet été, plutôt que de réviser vos cours, vous préféreriez réviser vos « coups ». On a donc mis le paquet sur les jeux de baston (Toshinden 2 et GB, Guardian Heroes, SF Zero, Tekken 2, KOF 95...) ! Voilà des astuces qui vont vous être très utiles pendant ces deux long mois. Car les grandes vacances restent un moment privilégié pour approfondir vos techniques de combat. N'oubliez quand même pas de faire un tour à la plage... avec votre Game Boy !

Codes Action Replay

Ghoul Patrol (SN)

Code joueur 1/joueur 2.
• Surprises :
7E1D69xx/7E1D89xx
• Victoires à trouver :
7E1E050x
• Armes (maxi x = 99) :
Téléguidées :
7E1D21xx/7E1D41xx
Balles explosives :
7E1D1Fxx/7E1D21xx
Laser 1 :
7E1D23xx/7E1D43xx
Laser 2 :
7E1D25xx/7E1D45xx
Laser 3 :
7E1D27xx/7E1D47xx
Bazooka :
7E1D29xx/7E1D49xx

(Philippe Cavallini)

Mots de passe

Dragonheart (Game Boy)

DCDLST / DCLTBD / LCTBSD / CBLSBT / TTSCDC / SDCDTS / BSDBSC

(Wolfen)

LES CODES DES VACANCES

Street Fighter Zero/Alpha

PlayStation/Saturn

Tous les boss pour les deux joueurs

Bubu, Chris

Les codes pour obtenir les boss s'effectuent (rapidement !) à l'écran de sélection des personnages.

PlayStation :

• Gouki/Akuma :

Joueur 1 : maintenez L2 enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, + .

Joueur 2 : gardez L2 enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, + .

• Vega/Bison :

Joueur 1 : maintenez L2 enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, + .

Vega, joueur 2 : maintenez L2 enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Droite, Droite, Bas, Bas, droite, Bas, Bas, + X .

• Dan :

Joueur 1 et 2 : maintenez L2 enfoncé, positionnez les curseurs sur les « ? » respectifs, tapez , , X , , .

Saturn :

• Gouki/Akuma :

Joueur 1 : maintenez L enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, X + Y.

Joueur 2 : maintenez L enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, A + B.

• Vega/Bison :

Joueur 1 : maintenez L enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, X + Y.

Joueur 2 : maintenez L enfoncé, positionnez le curseur sur le « ? » de votre côté, tapez Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Bas, A + B.

• Dan :

Joueurs 1 et 2 : maintenez L + R enfoncés, positionnez les curseurs sur les « ? » respectifs, tapez Y, X, A, B, Y.

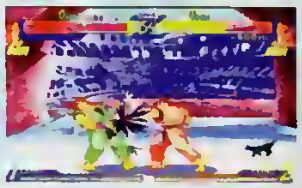
• Ryu et Ken contre Bison

Allez d'abord en mode Arcade.

Joueur 1 : laissez le curseur sur Ryu, et maintenez L enfoncé tout en tapant Haut, Haut. Lâchez L, puis tapez Haut, Haut, X.

Joueur 2 : laissez le curseur sur Ken, et maintenez L enfoncé tout en tapant Haut, Haut. Lâchez L, puis tapez Haut, Haut, Z.

Démarrez la partie. M. Bison va s'incruster ! Pour recommencer une partie identique, tapez simplement sur X et Z.



Toshinden
Game Boy
Boss, modes de jeu spéciaux
Chris

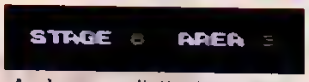
• Pour obtenir les quatre boss : à l'écran où Ellis tournoie sur elle-même, **tapez Haut, Bas, A, B, Droite, Gauche, A, B.** Sho, Gaïa1 et 2, et Uranus apparaîtront alors à l'écran de sélection des personnages...

• Scorcher Mode (permet d'effectuer les attaques spéciales à n'importe quel moment) : lorsque le logo Takara s'affiche, **appuyez trois fois sur Select.**
• Jet Mode (les persos se déplacent deux fois plus vite) : à l'écran titre, **faites Haut, Haut, Select, A, Bas, Bas, Select, B.**
• Automatic Battle Mode (démo où les persos déploient tous leurs coups) : à l'écran titre, quand « Push Start » clignote, **tapez Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, A, Select, B.**

Mortal Kombat 3
Megadrive
Mode Endurance
Bubu

À l'écran titre (MK3/Start Game/options), **appuyez sur A + B + C**, et **pressez Start.** Vous participerez alors à un tournoi dans lequel des équipes composées des persos du jeu s'affrontent.

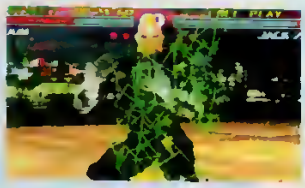
Ninjawarriors
Super Nintendo
Choix du niveau/sous-niveau, music test
Bubu



Après un an d'attente, ce jeu est enfin sorti en France ! J'ai donc gardé ces codes au chaud depuis tout ce temps, pour les sortir au moment opportun...
• Niveaux : le code se fait à l'écran titre, une fois que le message «Push Start» est apparu. Maintenez alors **X + Y** et **tapez A, B, A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.** Commencez au niveau de votre choix.
• Musiques : ça vous dit d'écouter toutes les musiques du jeu ? Bon, OK, elles n'ont rien d'extraordinaire, mais si ça vous dit, maintenez **L + R** et **pressez Start.**(toujours à l'écran titre).

Tekken 2
PlayStation japonaise
Persos Super Deformed, vue subjective
Thug Vlad & MC Yas, Andy Abidos (Fontenay-sous-bois)

Attention, avant d'effectuer tous ces codes, il faut avoir obtenu tous les persos du jeu.
• Gros persos :
Très fiers d'avoir trouvé ces codes, nos deux Players ont attrapé la grosse tête pour de vrai. Normal, ils sont un peu SD : le premier est trop grand, et le second est trop petit.



• Personnage deux fois plus gros : lorsque vous le sélectionnez, **maintenez Select et appuyez sur X.**
• Personnage trois fois plus gros : lorsque vous le sélectionnez, **maintenez Select et appuyez simultanément sur X.**
• Mais nos deux compères sont des nains à côté d'Andy, un lecteur perspicace, qui a trouvé un code pour jouer comme dans les jeux de boxe ! C'est-à-dire que votre perso est vu de dos (en fil de fer) et l'adversaire de face ! Voici le code : en mode 1 joueur, à l'écran de selection des persos, **maintenez L1 + L2 enfoncés et appuyez sur un des boutons rond (X...).**

Mots de passe

Alien Trilogy (PlayStation)
Choix du niveau : entrez le code GOLVL avec le numéro du niveau dans lequel vous voulez vous rendre. Par exemple, pour aller au niveau 28, entrez GOLVL28, mettez le curseur sur « Accept », et faites « Start Game ». Il y a 34 niveaux et le chiffre 35 correspond à la scène de fin.

Johnny Bazookatone (PlayStation)
Passwords spéciaux :
Invulnérabilité : PILCHARD
Choix du niveau : KRISTIAN
(Chon)

Theme Park (SN)
Pour commencer un parc avec une somme d'un million, entrez : TH.L.RCH...
(El Didou)

Garfiel Caught in the Act (MD)
Grand-mère/Garfield/chien
Garçon/nounoure/autruche
Grand-mère/nounoure/Garfield
Chien/chien/autruche
(MC Yas)

Virtual Hydlide (Saturn)
Créez une nouvelle quête avec un code (« create world with code »). Entrez les mots ci-dessous en

Mots de passe

guise de codes. Ils correspondent à des armes que vous devrez ramasser dans le cimetière.
SWORD : épée magique et massue
ARMOR : épée noire
HYDLIDE : armure plate et collier de guerrier

Kolibri (32X)

YZTVHFCN
HYYVPTDV
RLFBKFDH
XXZQTTDY
YBJZSTDM
ZDWPHZCH
MQMDPTDH
WSVNDZCR
KVCXCZCB
FDYDHFDR
JVKNGZCB
PRGQTTDV
CKFLGZCW

Destruction Derby (PlayStation)

Pour choisir le nombre de concurrents, prenez d'abord le mode Wreckin' Racing, puis son championnat. Entrez NPLAYERS à la place de votre nom. Revenez dans le menu Wreckin' Racing et cette fois-ci, sélectionnez championnat. Maintenant, prenez un circuit. On vous demandera alors de choisir le nombre de concurrents que vous voulez affronter.
(Milouse)

Rayman (PlayStation)

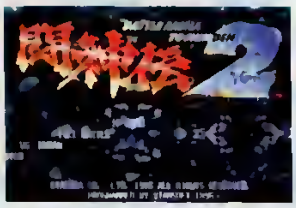
Fort des cerises :
3BWRPNQZ3X
Ciel chromatique :
LQ44ZGN9M
Montagnes bleues :

Toshinden 2

PlayStation japonaise

Tous les boss et leurs coups

Bubu, Reyda, Magic Sam, Milouse



Les codes s'effectuent à l'écran titre. Attention ! il faut exécuter la manipulation avant que les lignes d'options se soient mises en place au milieu de l'écran. Autrement dit, il faut être très, très speed ! Une fois que le code a fonctionné, allez à l'écran du choix des guerriers, mettez le curseur sur le « ? » et appuyez sur Select pour ralentir le défilement des persos, et choisissez un des boss.

• Uranus et Master : **L1 L2 R1 R2**. Si le code est réussi, vous entendrez un son, et le curseur des options virera au bleu.

• Pour avoir Vermillion et Sho : **R2 R1 L2 L1**. Si le code est réussi, vous entendrez un bruit, et le curseur des options deviendra rouge.

Avoir les boss c'est bien, mais connaître leurs coups spéciaux, c'est encore mieux, alors les voici :

• Uranus :

Fire Hawk : **Avant, Arrière, Avant, Arrière, un bouton d'arme.**

Swany Swap : **Avant, Bas, diag. Avant-Bas, un bouton de pied.**

Eagle Rage Upper : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, un bouton d'arme.**

Eagle Rage Down : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, un bouton de pied.**

Cokatrice : **les quatres boutons simultanément.**

Phoenix : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, diag. Avant-Bas, Avant, bouton d'arme forte**

• Master :

Delete : **Avant, Arrière, Avant, Arrière, bouton d'arme forte.**

Shredd : **Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, diag. Avant-Bas, Avant, un bouton d'arme**

Erase aèrien : **Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, un bouton d'arme.**

Erase au sol : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, un bouton d'arme**

Reset : **Avant, Bas, diag. Avant-Bas, un bouton d'arme.**

Armageddon : **les quatres boutons simultanément**

Last Judge : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, diag. Avant-**

Bas, Avant, bouton d'arme forte.

• Sho :

Sacrifice : **Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, diag. Avant-Bas, Avant, diag. Avant-Bas, Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, bouton d'arme forte + bouton de pied fort.**

Moon Ray : **Bas, Haut, un bouton de pied.**

Wind Cutter : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, un bouton d'arme.**

Cursed Fish : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, un bouton de pied.**

Wave Cutter : **Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, un bouton d'arme.**

Fang Ray : **Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, un bouton de pied.**

Comet Kick : **sauter, Bas, diag Arrière-Bas, Arrière, un bouton de pied.**

Jumping Slide : **Avant, Bas, diag. Avant-Bas, un bouton d'arme**

Rising Death : **Arrière, Bas, diag. Arrière-Bas, un bouton d'arme**

Dragon Hit : **diag. Avant-Bas, un bouton de pied.**

Demon Flame Bust : **Avant, diag. Avant-Bas, Bas, Arrière, diag. Arrière-Bas, Arrière, Avant, Arrière, bouton de pied fort**

Savage Monster Sword : **Avant, diag. Avant-Bas, Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, diag. Avant-Bas, Avant, bouton d'arme forte**

Hell Paradise : **les quatre boutons simultanément.**

• Vermillion :

Blow Back : **Bas, diag. Arrière-Bas, Arrière, un bouton d'arme.**

Ashiz : **Avant, Bas, diag. Avant-Bas, un bouton d'arme**

Omen : **Bas, diag. Avant-Bas, Avant, Arrière, diag. Arrière-Bas, Bas, bouton d'arme forte.**

Peacemaker : **les quatre boutons simultanément.**

Guardian Heroes

Saturn Japonaise

Debug Mode

Bubu & Reyda

À l'écran d'options, mettez le curseur sur la première ligne (Deep Switch en VF), et **enfoncez les touches A + C + Y** : vous entrez dans le menu Deep Switch. Celui-ci comporte désormais un ligne de plus : **Debug Mode. Mettez-le sur « On »**. Revenez à l'écran titre.

• Si vous commencez une partie en mode Story, vous pourrez choisir le niveau, puis répartir 200 points d'expérience pour votre perso.

• En mode Versus, vous pourrez prendre les 41 persos du jeu.

En cours de jeu :

• vous remontez vos points d'énergie en **appuyant sur X + Y + Z+ haut.**

• vous vous suicidez en appuyant sur : **X + Y + Z + Bas.**

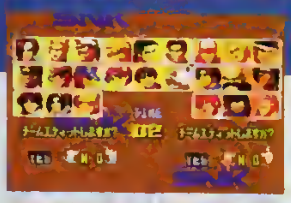
• vous sautez des niveaux :
- un niveau : **L + R + Start**
- deux niveaux : **L + R + A + Start.**
- trois niveaux : **L + R + B + Start.**
- quatre niveaux : **L + R + C + Start.**

King of Fighters 95

Saturn

Reprendre une même équipe (persos, ordre)

Bubu & Reyda



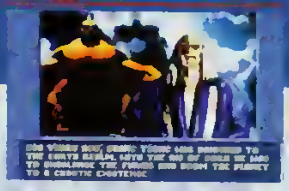
Quand vous vous trouvez face à l'écran Team Edit, et que s'inscrit « Yes or No », maintenez **enfoncé le bouton R ou L** jusqu'à ce que vous voyiez apparaître l'écran suivant.

Mortal Kombat 2

Saturn

Menu Cheat

Joss Douhitte (Paris 16e)



Dès que le premier écran narrant l'histoire du jeu s'affiche, **tapez rapidement Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite, Bas, B, Y, C**. Allez au menu principal dans lequel est apparu une nouvelle ligne (Switches) qui donne accès au menu...

Off World Interceptor

Saturn

9999900 $!

Bubu & Reyda

Plus fort que le loto : les TEV ! Au menu Options, **entrez six fois la séquence {A, B, C}, puis appuyez sur L** (bruit). Au menu du magasin, vous admirerez votre magot.

Night Warrior/Vampire Hunter

Saturn

Turbo Mode et Appendix Mode

Chris Omique

Attention, prévient notre Chrissounet, les manips sont à effectuer assez rapidement. En contrepartie, elles resteront en mémoire après extinction de la console. Allez au menu Options : mettez le curseur sur SPEED et **tapez X, X, droite, A, Z**, pour obtenir le mode turbo.

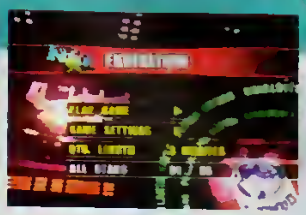
Mettez le curseur sur CONFIGURATION et faites **B, X, Bas, A, Y**, pour avoir le mode Appendice, heu ! pardon, Appendix. Quès aco ? Il s'agit d'un nouveau tableau d'options qui permet de changer la présentation, les couleurs, etc. Et si vous mettez ANIMATION en « FULL », et que vous jouez avec deux persos identiques en versus, leurs animations seront plus détaillées (sic).

Total NBA '96

PlayStation française

Equipe All-Star

Mathieu Bouckenhove (Mulhouse)



À l'écran « Exhibition », tapez **R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2**.

Une nouvelle option s'inscrit : « All-Star ». Activez-la. Ensuite, allez dans le menu « Trade Players », choisissez une équipe, et échangez les joueurs pour former votre propre Dream Team. Commencez un match d'exhibition, et vous serez sur le terrain du All-Star Game, avec les maillots et les casquettes All-Star. Ah, non ! désolé, y'a pas les casquettes...

Jumping Flash

PlayStation

Choix du niveau

Frédéric Eschenlohr (Montigny-les-Metz)

À l'écran titre, tapez **Haut, Haut, Bas, Bas, X X, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X X**. Le menu doit virer au rouge. Appuyez sur pour commencer en mode Normal, ou pour le mode Extra (plus difficile, etc.).

Mots de passe

BOD4?M729F
Cité des images/Mama pirate : 49DN?XFINF
Caves de Skope : DCT4GX754F
Château des délices : NW?N4MH74Q
Cratère de Space Mama (avec 50 vies) : JW4WG1PMS7
Moskito : LO4JPN6NHM
Mr Sax : BOD4?MF2HK
Mr Stone : BH44?M7IWF
Mama Space : 4NBN?X7CWF
Skope : NWTDDMF3D6
(Magic Sam, Ronan Chérel)

Assault Rigs (PlayStation)

• VR Zone :
02 Nextgen : ■ X ■ ▲ ■
03 This Way : ▲ ■ ■ ■ ■ ▲
04 Joy Joy : ▲ ■ ▲ ▲ ■ ▲
05 Noddy : ■ ▲ ▲ ▲ X ▲
• Industrial Zone :
06 Waterlands : ▲ ■ ■ ■ X ▲
07 Vertigo : X ■ ■ ■ ■ ▲
08 Gem Tower : ▲ ■ X ■ ▲ ▲
09 Bridge : ■ ▲ ■ X ▲ X
10 Odyssey : ▲ ▲ ■ ■ X ■
• Military Zone :
11 Arena : ▲ ▲ X ▲ ■ ■
12 PBM : ■ ■ ▲ ▲ ▲ ■
13 Pumps : ▲ ■ ■ X ▲ ■
14 Oasis : ▲ ▲ X ■ ■ X
15 Halls : ■ X ▲ ▲ ▲ ▲
• War zone :
16 Counter : ■ ■ ■ ■ ■ ■

Mots de passe

17 Mine : ▲▲▲●▲■
18 Look Up :
■●■×■▲
19 Dead Line :
×××■×▲●
20 Fort :
×■×▲▲■
• VR Zone :
21 Stairway :
▲■▲■▲▲
22 Park A Lot :
■■▲●■▲
23 Zamcalm :
●×××××▲
24 Shoot Me !
▲■■▲▲▲
25 Wild :
▲■▲▲■■
• Industrial Zone :
26 Oil Rig :
27 Right Way :
28 Waste Tank :
29 Dodge :
30 Air :
• War zone
31 Jump :
32 Room 191 :
33 Firepower :
34 Winer :
35 Push Off :
36 Terminator :
37 spiral :
• Vr Zone :
38 The Castle :
War Zone :
38 Fortress :
• Industrial zone :
40 Life Alloy :
• Military zone :
41 Push Me :

(Jonathan Valdez, Alcan-Pramange)

Agile Warrior

PlayStation

Terminer une mission, vues différentes, changer de CD...

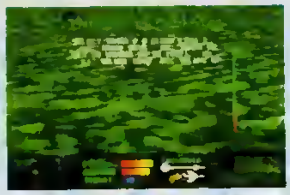
Gilles Wariore (Nantes)

Gilles m'a encore envoyé une salve de codes sur ce bon jeu d'avions !

• Vue de haut (style shoot them up) : **Gauche, Haut, Droite, Bas, ×, Haut, Bas, Gauche, Droite.**

• Vue haut dessus de l'action : **Gauche, Haut, △, △, △, Droite, Bas, × × × × × × ×.**

• Destruction au contact du



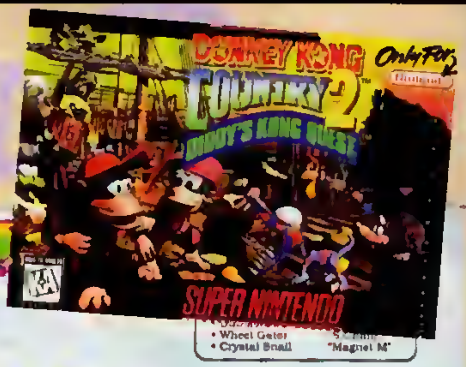
sol (existe en option; mais en jeu, cela vous évite un Reset ou d'attendre de perdre vos vies) : **Gauche, Haut, Droite, Bas, × × ×.**

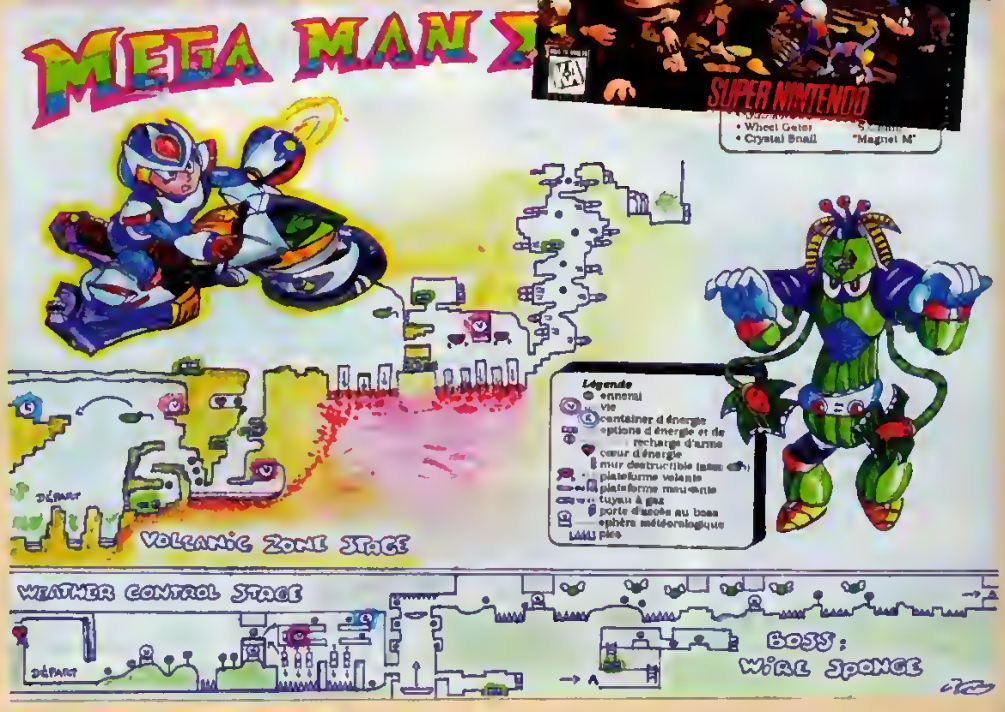
• Mission complétée : **Gauche, Haut, Droite, Bas, × Bas, Bas, Bas.**

• Gilles a aussi découvert que l'on pouvait mettre un CD musical en cours de jeu ! Mais contrairement à Ridge Racer, c'est prévu. Ainsi, un menu vous permet de piloter votre CD musical, et le programme vous indique quand il faut remettre le CD du jeu. Pour mettre un CD musical, il suffit donc d'ouvrir le capot de la console en cours de partie, et d'insérer le CD. Gilles a même remarqué que si vous insérez un CD et que, après la partie, vous allez voir les crédits, la photo des programmeurs apparaît. Quel observateur, ce Gilles, il ferait un bon pilote de chasse !

PLAN DU MOIS

Ce mois-ci, j'ai encore reçu plein de plans sur Super Nintendo, et les gagnants me demandent encore DKC 2 en cadeau ! Vu que les plans sont tous beaux, j'ai sélectionné celui qui (au moins) ne porte pas sur un jeu de Miyamoto : Megaman X2 ! Son auteur, Richard Cornu, de Bedoin (c'est la ville), recevra donc le jeu cité en cadeau, offert par l'éditeur... À vos crayons !





AVEC
MANGA VIDEO
LE SORT EN EST JETE !
MONSTER city
3x3 eyes
MACROSS PLUS
PROGRAMME VIRTUEL
GUYVER
MANGA VIDEO
Dès le 6 Juin 1996,
Monster City, la digne suite de La Cité Interdite vous charmera, le Signe de Wu de 3x3 Eyes vous séduira,
le Programme Virtuel de Macross + vous subjuguera et le Troisième Guyver vous enchantera.
Alors laissez-vous ensorceler par Manga Video !*
DISPONIBLES DANS TOUS LES VIDÉO-CLUBS, MULTISPÉCIALISTES,
LIBRAIRIES SPECIALISÉES ET GRANDES ET MOYENNES SURFACE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	199,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL QUATERBACK 96	299,00
DOOM	299,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF EVEYMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	449,00	SPIROU	449,00
KILLER INTINCT	229,00	SUPER MARIO KART	299,00
MEGAMAN X3	449,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MORTAL KOMBAT 3	449,00	TOYS STORY	449,00
NBA GIVE N GO	349,00	WORMS	399,00
		WRESTLEMANIA	349,00

Promos

ALIEN 3	199,00	PAC MAN 2	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00	PAGE MASTER	169,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PLOK	129,00
CLAYMATE	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CRASH DUMNIES	129,00	SAILOR MOON	99,00
DIRT TRAX FX	169,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
EQUINOX	149,00	SHAQ FU	129,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	STARGATE	199,00
HAGANE	149,00	STARWING	99,00
JUDGE DREOD	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MARKO S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIGE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	VIRTUAL BART	129,00
MICKEYMANIA	169,00	VORTEX	99,00
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NBA JAM TE	199,00	WARLOCK	149,00
PACK ATTACK	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	399,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JONN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
GINO BINIS SOCCER	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	SHINNING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

→ SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 590 F

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
GARGOYLES	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00

Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	299,00

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F

→ 32X + VIRTUA FIGHTER 690 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 19

→ DUO + 1 JEU 1 49

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMAN

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

TITRES SUR DEMANDE

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
  - AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
  - AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
  - AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F → JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	299
ART OF FIGHTING 3	1690,00	SAMOURAI SHODOWN II	390
CYBER LIP	399,00	SAMOURAI SHODOWN III	1690
FATAL FURY SPECIAL	490,00	SUPER SIDE KICK 3	690
FATAL FURY II	299,00	WIND JAMMERS	299
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II	299
FATAL FURY REAL BOUT	1690,00	WORLD HEROES II JET	399
GHOST PILOT	299,00		

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE **VANNES**
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
126, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

ESPACE 3 games

3DO

→ 3DO PAL FZ1 + STARGLADE 990 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 990 F

3D ATLAS	99 00
3D CYBERDILLO	369 00
MAGAZINE + DEMO	50 00
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	299 00
BATTLE SPORT	199 00
BLADE FORCE	99 00
BURNING SOLDIER	199 00
CAPTAIN QUAZAR	369 00
CASPER	369 00
CYBERIA	369 00
«D»	**299,00**
DAEDALUS ENCOUNTER	199 00
DECATHLON	369 00
DEMOLITION MAN	149 00
DOOM	199 00
DRAGON LORE	299 00
FIFA SOCCER	**199,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	390 00
FLYING NIGHTWARE	99,00
FOES OF ALI	199 00
GAME GOURU	199 00
GEX	**149,00**
GRIDDERS	99 00
IMMERCENARY	99,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99 00
JOYPAD PANASONIC	199 00
KILLING TIME	99 00
KING DOM THE FAR REACHES	199 00
LUCIENNE QUEST	369 00
MINTEASER (ADULT)	99 00
PATANK	99 00
PEEBLE BEACH GOLF	99 00
PHOENIX 3	99 00
PDE D	99 00
QUARANTINE	99 00
RETURN FIRE	99 00
RISE OF THE ROBOT	99 00
ROAD RASH	**199,00**
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SEAL OF PHARAON	149 00
SNOW JOB	369 00
SPACE HULK	**199,00**
SPACE PIRATE	99 00
STAR BLADE	99 00
STAR FIGHTER	99 00
SUPER STREET FIGHTER 2	**149,00**
SYNDICATE	99 00
THEME PARK	99 00
TOTAL ECLIPSE	99 00
TWISTED	99 00
WAY OF THE WARRIOR	99 00
WING COMMANDER 3	**149,00**

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 3290 F
→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

3 COUNT BOUT	299 00
AERO FIGHTER 2	299 00
ART OF FIGHTING 3	**449,00**
BURNING FIGHT	299 00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
GALAXY FIGHT	299 00
KABUKI KLASH	399 00
KARNOV'S REVENGE	299 00
KING OF FIGHTER 94	349 00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
METAL SLUG	449 00
NINJA MASTER	TEL
POWER SPIKES	299 00
PULSTAR	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 2	349 00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	TEL
SENGOKU 2	299 00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	349 00
STREET HOOP	299 00
TOP HUNTER	299 00
TRASH RALLY	299 00
VIEW POINT	299 00
WING JAMMER	299 00
WORLD HEROES PERFECT	299 00

Nintendo 64

NINTENDO 64 **TEL**
PILOT WING 64 **TEL** SUPER MARIO 64 **TEL**

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1490 F
→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2490 F
Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
→ VOLANT + PEDALIER 499 F

• PRO ACTION REPLAY	399,00
• CABLE DE LIAISON	199,00
• JOYSTICK	399,00
• MANETTE	149,00
• MANETTE ARCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	99,00
• MEMORY CARD	199,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	299,00
• PINCE PERITEL RGB	199,00

JEUX JAP

ACE COMBAT	399 00
BIOHAZZARD	**499,00**
BOXER ROAD	199 00
CHORO Q	**399,00**
COBRA	**499,00**
COSMIC RACE	149 00
CRIME CRACKER	149 00
DESTRUCTION DERBY	399 00
DRAGON BALL Z	369 00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**
FADE TO BACK	**369,00**
FORMATION SOCCER	399 00
GOEMON WARRIOR	499 00
GROUND STROKE	199 00
LEAGUE PRIME GOAL	199 00
JUMPING FLASH 2	**299,00**
LEAK THE BLOOD 2	499 00
NG FIGHTER 95	499 00
MAGIC BEAST WARRIOR	199 00
CROSS MISSION VFX	499 00
MEGAMAN X3	**299,00**
MOTOR TOON 2	499 00
NAMCO MUSEUM	299 00
NAMCO MUSEUM 2	299 00
NBA POWER DUNKER	499 00
NIGHT STRIKER	149 00
OLIVE ET TOM	499 00
RAYMAN	399 00
SAMOURAI SHODOWNS	499 00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149 00
TEKKEN 2	**499,00**
TO BAL 1	499 00
VAMPIRE	**399,00**
TENNIS	199 00
WINNER ELEVEN	199 00
WIPE OUT	499 00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER	299 00
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**
ALIEN TRILOGY	**299,00**
CHESSMASTER	349 00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
CRITICOM	299 00
CYBERSLED	199 00
D	**299,00**
DEADLY SKY	349 00
DESCENT	369 00
DESTRUCTION DERBY	369 00
DISWORLD	349 00
DOOM	349 00
DRAGON BALL Z	399 00
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXTREME GOLF	349,00
EXTREME PINBALL	369 00
EXTREME SPORT	349 00
F117 AGILE WARRIOR	**299,00**
FIFA SOCCER 96	**249,00**
FADE TO BLACK	**369,00**
GEX	349 00
GUNSHIP	369 00
JACK IS BACK	349 00
JUPITER STRIKE	199 00
LOADED	299 00
MAGIC CARPET	369 00
MORTAL KOMBAT 3	**299,00**
NBA IN THE ZONE	369 00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	369 00
NEED FOR SPEED	**369,00**
NFL QUATERBACK 96	349 00
NHL FACE OFF	**349,00**
OLYMPIC GAMES	349 00
OLYMPIC SOCCER	349 00
PANZER GENERAL	349 00
PETE SAMPRAS	369 00
PGA TOUR GOLF 96	369 00
POWER SERVE	349 00
RAIDEN PROJECT	249 00
RAW POURSUIT	349 00
RAYMAN	369 00
RESIDENCE EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	369 00
REVOLUTION X	199 00
RIDGE RACER REVOLUTION	**369,00**
ROAD RASH	369 00
SAMPRAS EXTREME TENNIS	369 00
SHELLSHOCK	349 00
SHOCK WAVE ASSAULT	349 00
SKELETON WARRIOR	349 00
SLAM AND JAM 96	349 00
SPACE HULK 2	**369,00**
STREET FIGHTER ALPHA	**369,00**
STREET FIGHTER THE MOVIE	199 00
TEKKEN	399 00
THEME PARK	349 00
THUNDER HAWK 2	**349,00**
TILT	**369,00**
TIME COMMANDO	369 00
TOP GUN	369 00
TOSHIDEN 2	**369,00**
TOTAL ECLIPSE TURBO	**199,00**
TOTAL NBA 96	369 00
TRACK AND FIELD	349 00
TRANSPORT TYCOON	369 00
TRUE PINBALL	369 00
TUNEL B1	369 00
TWISTED METAL	349 00
VIEW POINT	**369,00**
VIRTUA GOLF	349 00
WAR HAWK	349 00
WING COMMANDER 3	369 00
WORLD CUP GOLF	349 00
WORMS	369 00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZERO DIVIDE	369 00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

• ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F

JEUX JAP

BOMBERMAN	349 00
DRAGON BALL Z	**349,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
DRAGON FORCE	399 00
FATAL FURY 3	449 00
GRAN CHASER	199 00
IN THE HUNT	249 00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
MEGAMAN X3	399 00
NIGHTS	399 00
SAMOURAI SHODOWN 3	449 00
STORY OF THOR	399 00
STREET FIGHTER ZERO 2	399 00
TOSHIDEN	**199,00**
VAMPIRE HUNTER	**249,00**
VICTORY GOAL 96	399 00
VIRTUA FIGHTER 2	**249,00**

JEUX USA

DIE HARD TRILOGY	399 00
MYST	**199,00**
ROBOTIKA	299 00
VIRTUA FIGHTER 2	**249,00**
VIRTUA HYDLIDE	199,00

JEUX EUROPEENS

BAKU BAKU	349 00
CLOCK WORK NIGHT2	299 00
D	**299,00**
DEADLY SKY	369 00
DESCENT	**349,00**
DESTRUCTION DERBY	**349,00**
DISCWORLD	349 00
EARTHWORM JIM 2	369,00
EURO 96	369 00
FIFA SOCCER 96	**249,00**
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349 00
GALATIC ATTACK	299 00
GEX	369 00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00
GUARDIAN HEROES	349 00
IMPACT RACING	369 00
JACK IS BACK	369 00
JOHNNY BAZOOKATONE	349 00
MAGIC CARPET	369 00
MANSION OF HIDDEN SOULS	199 00
MORTAL KOMBAT 2	199 00
MYSTERIA	349 00
NBA JAM TE	**199,00**
NEED FOR SPEED	369 00
NFL QUATERBACK 96	369 00
NHL HOCKEY	299 00
NIGHT WARRIOR	369 00
OLYMPIC GAMES	349 00
PANZER DRAGON 2	**399,00**
RAYMAN	**345,00**
RAW PURSUIT	369 00
REVOLUTION X	199 00
ROAD RASH	369 00
SEGA RALLY	**349,00**
SHELL SHOCK	349 00
SHINING WISDOW	349 00
SHINOBI X	299 00
SHOCKWARE ASSAULT	369 00
SKELETON WARRIOR	369 00
SLAM AND JAM 96	349,00
STREET FIGHTER	199 00
STREET FIGHTER ALPHA	**369,00**
THE HORDE	369 00
THEME PARK	369 00
THUNDER HAWK 2	349 00
TILT	369 00
TITAN WARS	369 00
TOSHIDEN REMIX	299 00
TRUE PINBALL	349 00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**349,00**
VALDRA VALLEY GOLF	349 00
VICTORY BOXING	249 00
VIRTUA COP + GUN	**449,00**
VIRTUA GOLF	349 00
VIRTUA GUN	199 00
VIRTUA RACING	**245,00**
WING ARMS	299 00
WIPE OUT	**349,00**
WORLD CUP GOLF	349 00
WORMS	369 00
X MEN	349 00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM
cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Age Téléphone Signature (signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PLAYER 07/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

L'effaceur

LE NOUVEAU SCHWARZENEGGER

Quand Arnold rencontre Charles Chuck Russell, le réalisateur de *The Mask*, cela donne *L'Effaceur*, un film plein d'action où Schwarzy, une fois n'est pas coutume, défend la veuve et l'orphelin. Ici, il est question de protéger des témoins en danger. Et c'est parti pour le grand ménage... façon bull-dozer !

Formidable d'originalité, le scénario du film raconte les aventures de John Kruger, dit l'Effaceur (Eraser), un agent affecté au Programme fédéral de Protection des Témoins, une des agences les plus secrètes du gouvernement américain. Quand la situation devient maxi-craignos, l'ami Kruger débarque, prêt à tout pour protéger la vie des précieux témoins, qui ont eu le cran de parler, parfois au péril de leur vie... Pour éviter à ces braves citoyens les désagréments d'éventuelles représailles, Kruger a pour spécialité d'« effacer » toute trace de leur existence...
Témoin exemplaire, Lee Cullen (Vanessa Williams) est une pauvre femme qui vit ce qu'elle n'aurait jamais dû voir ! La bougresse est désormais recherchée par certaines des plus redoutables organisations de la planète... C'est que Lee a découvert un infâme complot, ourdi par des traîtres dans le but est de fournir à des mains ennemies une nouvelle arme révolutionnaire, à la puissance inimaginable : le « rail gun » ! La pauvresse ignore que certains des conspirateurs se sont installés dans les plus hautes sphères gouvernementales! Pour survivre, ce témoin courageux doit sacrifier son identité et mettre sa vie entre les mains de Kruger, l'effaceur...

LES SCENES D'ACTION SONT VRAIMENT BALEZES, MONSTRUEUSES, EXPLOSIVES !

Le réalisateur, Charles Russell explique : « Pour moi, Arnold est un personnage mythique, exactement comme Kruger. Le personnage et le scénario sont directement inspirés de la réalité, mais j'aime la dimension mythique de cet homme, qui a un sens du devoir et de l'honneur hors du commun, et ferait n'importe quoi pour protéger un témoin important. J'ai été enthousiasmé par le côté héroïque de ce personnage. »
Arnold nous en dit plus sur le perso de Kruger : « Kruger est un solitaire, le meilleur dans le métier, et le seul moyen pour lui de bien faire son boulot,

c'est de le faire seul. Il n'a qu'un but : protéger ses témoins, et pour cela, il fera tout ce qu'il peut... Ce programme de protection des témoins est quelque chose de vraiment fascinant, car on sait très peu de choses dessus. Nous avons voulu montrer au public ce qu'est ce monde ! » Russell continue : « Il y a plus de 14 000 personnes en protection rapprochée en ce moment aux États-Unis... Dans le film, Kruger est le meilleur effaceur : lorsqu'un témoin doit être déplacé, il parvient à le faire sans que ses confrères eux-mêmes comprennent ce qui se passe ! »

EN PLUS DE CES ARTEFACTS RIGOLOS, L'EFFACEUR COMPORTERA UN BON PAQUET DE CASCADES

L'Effaceur s'annonce particulièrement spectaculaire. Arnold explique : « Nous avions besoin d'un réalisateur qui pourrait travailler sur tous les aspects du film, quelqu'un de très bon, capable de diriger les acteurs et les scènes d'action, de comprendre les relations intimes qui lient les personnages tout en n'étant pas effrayé à l'idée de faire du grand spectacle. C'est en effet un gros film. Les scènes d'action sont vraiment balèzes, monstrueuses, explosives ! Il fallait absolument quelqu'un d'expérimenté dans les effets visuels et Chuck est super en ce domaine ! »

Le méga-gadget du film, c'est bien sûr le « rail-gun », que nous présente Chuck Russell : « C'est une arme hyper-rapide qui tire des cercles d'aluminium ou d'argile à la vitesse de la lumière ou presque. Dans le film, nous sommes partis de cette technologie top-secrète, et nous avons un peu anticipé, en l'équipant d'un système de vision à rayons X. Ces flingues représentent une nouvelle étape de l'armement, qui en est toujours à ses balbutiements, bien qu'il en existe déjà un petit nombre sur les bateaux de guerre ou les tanks. Elles ont une portée incroyable et peuvent traverser des murs de ciment épais de 90 cm... Arnold continue : « Nous tenions à ce que le public ressentent la menace permanente qui pèse sur les personnages. Pour cela, cette arme était parfaite : grâce aux rayons X, n'importe qui peut vous épier à travers les murs, prêt à faire feu... Il n'y a vraiment nulle part où se cacher ! En plus, nous avons montré les capacités de cette arme avec des scènes humoristiques : on peut bien sûr voir à travers un bâtiment, mais aussi regarder le squelette des gens ou admirer leur cœur battre à l'intérieur. Cela permet des super effets visuels. »

ARNOLD & CAMERON

À l'occasion de la sortie française de *True Lies*, *Player One* avait rencontré le réalisateur James Cameron. Celui-ci nous avait alors affirmé qu'il ne travaillait pas pour l'instant sur un *Terminator 3* en précisant que « un Terminator tous les sept ans, c'est le bon délai ». On peut donc espérer que Cameron s'y attaque en 1998, juste après *Titanic*, qu'il prépare en ce moment... En attendant, on conseille à tous ceux qui en aurait l'occasion d'aller faire un tour au parc Universal d'Orlando (Floride), où est présentée une attraction « révolutionnaire » intitulée Terminator 2 3D. Avec un budget de 50 millions de dollars, Cameron et Arnold ont tourné une version alternative de leur classique, dans laquelle les spectateurs peuvent s'immerger grâce à un système original de relief... Aucune exploitation française n'est prévue pour l'instant (bouhouhou !)

En plus de ces artefacts rigolos, *L'Effaceur* comportera un bon paquet de cascades, dont la plupart ont été réalisées par Arnie lui-même (difficile de trouver une doublure crédible !). Ainsi, Arnold s'est tapé une chute de vingt mètres (20 !) au cours de laquelle il a effectué une pirouette arrière. Apparemment, il s'agirait d'une cascade historique, que personne n'aurait jamais effectué avant notre ami austro-américain. *L'Effaceur* marque avant tout le grand retour à l'action d'Arnold, qui s'est méchamment planté avec la comédie *Junior* d'Ivan Reitman (normal, c'était nul et idiot !). Arnold revient au genre qui l'a rendu populaire, et on le comprend. Mais le monsieur est obstiné, puisqu'il s'apprête à tourner dans une nouvelle comédie, *Jingle All The Way*. Ensuite, il endossera la tenue de Mr. Freeze, super-vilain ennemi de *Batman & Robin*, le quatrième *Batman*, que dirige en ce moment Joel Schumacher.

L'autre homme clé de *L'Effaceur* est bien entendu le réalisateur, Charles Russell, qui signe ici le film le plus important de sa carrière (pour l'instant). Russell a déjà cartonné avec *The Mask*, un film moyen qui bénéficiait d'effets spéciaux digitaux remarquables (signés ILM). Il avait auparavant dirigé le troisième *Freddy et le Blob*, un remake d'un classique du film de science-fiction des années 50.

Par ailleurs, il faut souligné que *L'Effaceur* a été produit par Arnold Kopelson, le producteur du film *Le Fugitif*. Entre autres noms, on remarque au générique les stars James Caan et James Coburn. Bref, cela sent l'artillerie lourde !

L'Effaceur, de Charles Russell. Sortie nationale le 7 août.

Inoshiro

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux

MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné

Je m'abonne pour 3 mois

à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

CINEMA

CREATURES CELESTES

Heavenly Creatures, le nouveau film de Peter Jackson (réalisateur du monstrueux _Brain Dead_), sort le 3 juillet... Et c'est un chef-d'œuvre !

En Nouvelle-Zélande, dans les années 50, une amitié intense lie deux jeunes filles issues de milieux sociaux différents.

Agé de 35 ans et originaire de la Nouvelle-Zélande, Peter Jackson s'est fait remarquer en trois films : *Bad Taste*, une comédie gore et fauchée (1988), *Les Feebles*, une relecture adulte et destroy des Muppets (1989) et *Brain Dead*, le film le plus gore de tous les temps (1992), récompensé par le Grand Prix au Festival du film fantastique d'Avoriaz en 1993 (voir notre article hystérique dans le *PO* de mars 93)... Contre toute attente, le dernier film de Jackson n'a rien à voir avec le gore : il s'appelle *Heavenly Creatures* (Créatures Célestes), et a reçu le Lion d'Argent au Festival de Venise en 1994 et le Grand Prix à Gérardmer en 95.

Heavenly Creatures s'inspire d'un fait divers qui a eu lieu en Nouvelle-Zélande, au début des années 50. Deux adolescentes, Juliet (anglaise et fille d'un célèbre prof d'université) et Pauline (fille d'un gérant de poissonnerie) vivent une amitié intense, au mépris de toute convention sociale et de l'avis des adultes. Peu à peu, les « braves gens », parents en tête, s'émeuvent de cette relation qu'ils jugent « malsaine », et tout est fait pour séparer les deux amies. Désespérées à l'idée ne plus se voir, elles massacrent la mère de Pauline...

Heavenly Creatures est un film intimiste, qui se concentre sur l'amitié des deux jeunes filles. Jackson et sa scénariste Fran Walsh ont effectué un énorme travail de recherches, et se sont basés — entre autres sources — sur le journal intime de Pauline. L'adolescente y décrit le monde imaginaire qu'elle avait inventé avec son amie, sorte de royaume de conte de fées, qui leur sert de refuge quand la réalité devient trop terne. C'est lors des « fuites » de Pauline et Juliet, qu'*Heavenly Creatures* se transforme en film fantastique, les spécialistes des effets spéciaux utilisant morphing et autres technologies digitales. Servi par une interprétation grandiose (Melanie Lynskey dans le rôle de Pauline et Kate Winslet dans celui de Juliet), le film ne surprendra pas les fans de Jackson, qui y retrouveront ses trucs de metteur en scène (mouvements de caméra virtuoses, visages en gros plans), toujours intelligemment utilisés. *Heavenly Creatures* est un film hors du commun, un OVNI génial dans le ciel bien fade des productions hollywoodiennes et françaises, chiantes ou débiles... Le prochain film de Peter Jackson sera un remake du *King Kong* de 1933. On n'en peut plus d'attendre !

***Heavenly Creatures*, de Peter Jackson. Sortie nationale le 3 juillet.**

Inoshira

NOUVEAUX MAGASINS
AVIGNON - 29, rue des Fourbisseurs (nouvelle adresse non définitive)
TROYES - 34, rue du Gl. Saussier
LILLE - 41, rue de la Clé
MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem
MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle
POINTE A PITRE - Angle des rues Abbé Grégoire & Jean-Jaurès
MOULIN - rue des Coutelliers
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère
MONT DE MARSAN - centre ville

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - REIMS - AUBERVILLIERS - MEAUX ARLES - LIMOGES - ANTIBES - TARBES

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

console SATURN et un pad**

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Shockwave - Road Rash
Need For Speed - Olympic Games Vol.1
Virtua Golf - Destruction Derby

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion SATURN et PLAY STATION à partir de 99,00 Frs

PLAYSTATION

Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Space Hulk - Formula One - Fade to Black
Gunship - Resident Evil - Virtua Golf
Int Track & Field

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

Console NINTENDO 64 très bientôt DISPONIBLE, nous consulter

02 St QUENTIN - Tél. 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél. 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30
06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél 25 73 11 28 Nouveau ! - 11 NARBONNE - Tél. 68 32 07 60
12 RODEZ - Tél 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castellane) - Tél. 91 78 96 75
16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
20 AJACCIO - Tél 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
27 EVREUX - Tél 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30
38 GRENOBLE - Tél 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 Nouveau ! - 40 TARNOS - Tél. 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Serveur 36 68 22 06
41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 44 NANTES - Tél 40 35 57 93
45 ORLEANS - Tél 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél. 87 36 33 33
59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 60 CREIL - Tél 44 25 56 64 Nouveau ! - 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37
64 BAYONNE - Tél 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél 88 22 54 81 - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Seona - Tél 85 42 98 58
76 DIEPPE - Tél 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél 35 22 72 55 - 77 MELUN - Tél (16-1) 64 37 41 98 Nouveau ! - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13
80 AMIENS - Tél 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél 94 91 39 69
84 AVIGNON - Tél 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76
97 POINTE A PITRE - Tél 93 20 69 Nouveau ! - 97 FORT DE FRANCE - Serveur 36 68 22 06 Nouveau !

* Selon le stock des magasins, l'état le vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour le Cameo et 90 ...

INDEPENDANCE DAY
LE RETOUR DE LA SF

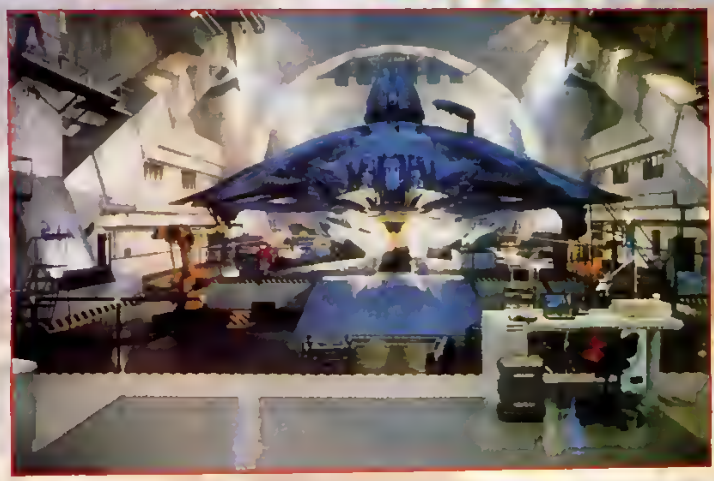
C'est en octobre que sortira en France *Independance Day*, une énorme production de science-fiction réalisée par l'équipe de *Stargate*.

Aux États-Unis, le 3 juillet, veille de la fête nationale américaine (le fameux « jour de l'indépendance »), sortira *Independance Day*. C'est au cours de la tournée promotionnelle de *Stargate*, que l'idée d'*Independance Day* est venue à Roland Emmerich, le réalisateur du film (responsable avant *Stargate* de deux films de S-F, *Moon 44 et Universal Soldier*). À un journaliste qui lui demandait s'il croyait aux extraterrestres, Emmerich répondit non. Le reporter, apparemment énervé, rétorqua : « Comment pouvez-vous faire un film comme *Stargate* sans y croire ? » Pas démonté du tout, le metteur en scène expliqua : « Je crois au fantastique et aux univers parallèles. Comme par exemple, ce qui se passerait si des aliens se dévoilaient à la race humaine et qu'un matin, nos villes étaient survolées par d'énormes vaisseaux spatiaux. Est-ce que ça ne serait pas la chose la plus excitante qui puisse arriver ? » L'entretien terminé, Emmerich s'adressa à son ami Dean Devlin (producteur et co-scénariste de *Stargate*) en lui disant : « Je crois que nous avons notre prochain film ! »

Independance Day raconte donc l'attaque de la Terre par une armada extraterrestre (on se croirait dans *Outlanders* !). Belliqueux, les assaillant n'y vont pas par quatre chemins puisque la conquête de la planète passe pour eux par l'extermination de la race humaine. Dotés d'un armement qui dépasse l'entendement, ils entreprennent donc de tout détruire à la surface du globe ! Alors que la bataille fait rage, un groupe d'individus (dont Jeff Goldblum, le paléontologue de *Jurassic Park* et Bill Pullman, le père de famille de *Cosper*) essaient d'empêcher la catastrophe...

Comme toutes les grandes productions du genre, *Independance Day* bénéficiera d'un bon paquet d'effets spéciaux variés (maquillages, images de synthèse et maquettes en tout genre). On notera la présence au générique du Français Patrick Tatopoulos, qui avait déjà travaillé sur *Stargate*. En plus de marquer un retour à la bonne vieille science-fiction, *Independance Day* ressuscitera (selon les dires de ses auteurs) le genre du film-catastrophe (style tremblement de terre), très en vogue dans les années 70. C'est d'ailleurs l'angle choisi par Emmerich et Devlin, qui ont axé toute la promotion du film sur cette idée. Pourquoi privilégier cet aspect du film plutôt que celui de la S-F ? *Player* mène l'enquête pour vous et vous en dira plus à la rentrée !

Inoshiro



Film catastrophe par excellence, « Independance Day » a été réalisé par l'équipe de Stargate. Peut-on y voir un gage de succès

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

je m'abonne !

3615 : 1,29 F / min

11 numéros
+ 1 cadeau au choix
320 F
ou 256 F + 770 Crédits Player

6 numéros
192 F
ou 154 F + 770 Crédits Player

A gagner
5 Starters Magic (60 cartes)
par tirage au sort

Bon à renvoyer à
Bii - Abonnement PO
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Téléphone : 44 69 26 20
(si vous habitez Paris-RP composez le 16

Oui !
je m'abonne à Player One

☐ 6 numéros : 192 F (ou 154 F + 770 Crédits Player).
Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :
☐ + 49 F (terre/bateau) ou + ☐ 96 F (avion)

☐ 11 numéros : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player).
Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :
☐ + 90 F (terre/bateau) ou + ☐ 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau

☐ 11 Cards Dragon Ball Z « Hero Collection »
ou ☐ 1 Booster Magic : Terres Natales™ (8 cartes).
(réception 4 semaines après le magazine)

En plus, si mon nom est tiré au sort, je recevrai un Starter Magic (60 cartes).
Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Pays : _____
Pseudo : (à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614) _____

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) _____

Je choisis mon cadeau !
1 Booster Magic Terres Natales™ (8 cartes)
11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »*

Magic, les lands, Von Ramp Pet ... Jeremy A. Cooper, Jean Rodriguez, Jason Alexander. ©96 Wizards of the Coast, Inc.

Pour toute connexion au 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !

*cadeau 211

TWISTER
« ET JE SOUFFLERAI, SOUFFLERAI... »

Où l'on se rend compte que face aux éléments déchaînés, l'homme, malgré tous ses efforts, reste décidément tout petit...

Fruit de l'association Jan de Bont (réalisateur de *Speed*), Michael Crichton (scénariste de *Jurassic Park*) et Steven Spielberg, *Twister* fait partie de ces productions hollywoodiennes pour lesquelles peu de choses sont laissées au hasard. L'histoire, assez peu commune, nous amène à partager le destin de « chasseurs » de tornades motivés par une unique obsession : s'approcher le plus près possible d'une de ces manifestation météorologique, et y envoyer, au péril de leur vie, un appareil spécial qui permette d'enregistrer un maximum d'informations. Sur cette base, le film enchaîne les scènes spectaculaires et l'on ne peut que s'incliner devant une telle maîtrise des effets spéciaux. Les tornades sont en effet d'une beauté à couper le souffle et la vision de ces vents qui se déchaînent, tourbillonnant et emportant tout

Une equipe de chercheurs casse cou, ferus de tornades, se rend dans les quatre coins du monde, a la rencontre de ces terrifiantes tempetes ..

sur leur passage, est un spectacle impressionnant et quasi ment apocalyptique. Maisons, vaches, camions-citernes...

AUTANT EN EMPORTE LE VENT

Vous allez voir voler des choses que vous pensiez irrésistiblement attachées à la Terre et *Twister*, rien que pour ça, vaudrait presque le coup d'œil. Malheureusement, à côté de ces scènes d'action formidables et incontestablement réussies, le film se révèle trop prévisible, trop « hollywoodien ». Les personnages manquent de profondeur psychologique (à part Jo, la femme chef de groupe des « chasseurs », qui a vu son père emporté par une tornade lorsqu'elle était petite, les autres n'ont pas vraiment de vécu) et les scènes s'enchaînent sans que jamais aucun rebondissement ne vienne nous faire sourciller. Résulat, *Twister* nous décoiffe durant deux heures (Jan de Bont connaît son boulot et il mène tout cela à un rythme d'enfer), mais sitôt la séance terminée, on se dit : « Mouais, sympa », et on passe immédiatement à autre chose... Toutefois, le divertissement est assuré, et pour peu que vous ayez envie de passer un bon moment, *Twister* devrait recueillir vos faveurs.

Twister, de Jan de Bont sortie nationale le 21 août.

Chris

METAL HURLANT

Décidément, l'été sera torride au ciné : pour preuve, la réédition, depuis le 24 juin, de *Métal Hurlant*, dessin animé quasi-culte, sorti en France en 1982. *Métal Hurlant* est bien sûr l'adaptation en film d'animation (réalisé aux États-Unis et au Canada) du célèbre magazine de bandes dessinées français. À vrai dire, il ne s'agit pas d'une véritable adaptation, mais plutôt d'une interprétation à l'américaine des thèmes développés dans le mag. *Métal Hurlant* — précisons-le à l'attention des jeunes générations — fut fondé en 1975 par un groupe d'allumés qui choisirent de s'appeler les Humanoïdes Associés : il s'agissait des dessinateurs Moebius et Druillet, du touche-à-tout érudit et délirant Jean-Pierre Dionnet (scénariste, exégète, libraire, orfèvre...) et d'un financier nommé Farkas. Métal Hurlant fut une véritable révolution dans le ciel quelque peu morne de la bédé planétaire de l'époque. Premier magazine de BD moderne, *Métal Hurlant* publie des artistes aussi divers et formidables que Druillet et Moebius (bien sûr) mais aussi Margerin, Bilal, Gal, Caro le Jouret, etc.

Le DA s'articule en sketchs et, comme tout film du genre, est foncièrement inégal. Cela dit, l'ensemble déclenche une joie féroce, comparable à celle que procure les meilleurs animés nippons. On retiendra surtout l'épisode *Designe* par Mike Ploog (illustrateur de *Weirdworld* et des meilleurs épisodes du comics de *La Planète des singes*), sur la dérive de bombardiers américains de la Seconde Guerre mondiale peuplés de zombies (sur fond de Blue Oyster Cult !) et la relecture délirante de l'univers de Moebius, qui rôdé cet anime hors du commun. Aussi, on ne peut que vous conseiller de foncer découvrir *Métal Hurlant*, le film, un des seuls animés occidentaux capables de rivaliser avec les chefs-d'œuvre de la japanimation !

Ino

LE CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR

revient en France, et est ouvert à tous.

Garçons ou filles, "NBA All-Star" ou débutants, le Converse NBA 3-on-3 Tour garantit à chaque équipe trois matches au minimum, contre des joueurs de même niveau et de même âge.

Rejoins-vite les quelques 56.000 joueurs qui ont participé l'année dernière au seul tournoi officiel NBA!

Retourne le bulletin d'inscription ci-joint en indiquant la ville de ton choix.

LA JAM SESSION EST DE RETOUR

Viens tester ton adresse et vivre au rythme de la NBA, en dire
C'est ouvert à to

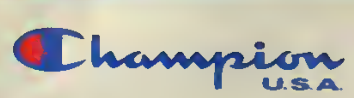
4-5 mai
lyon

29-30 juin
villeneuve d'ascq

6-7 juillet
paris

24-2 août
bruxelles

pour plus d'informations: 16-1-47 58 04 3

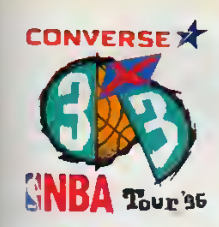


Foot Locker

SPALDING
Nº1 IN BASKETBALL

Pour toute l'actualité NBA:
36 68 71 71*
3615 BASKET NBA*
Internet http://www.nba.com

*2,23F la minute



DANS QUELLE VILLE JOUE TON EQUIPE?

Lyon • 4-5 mai Villeneuve d'Ascq • 29-30 juin Paris • 5-7 juillet

(Cadre réservé à l'organisateur)

Equipe Nº: _____

Date: _____

Droit d'inscription: _____
Player One 5 ou

Nom de ton équipe. . . . . . .

Indiquez votre catégorie: ....Garçons . ___ Filles ___ Mixtes . ....Handicapés

Voulez vous jouer dans la division NBA All Star? [illegible]

Merci d'écrire en lettres majuscules, avec un stylo bleu ou noir

Capitaine Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille cm Poids Age

Avez vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

EMPL[illegible]
- Joue quelques fois par an pratiquement sans expérience
- Joue une fois par mois avec peu d'expérience
- Joue chaque semaine avec beaucoup d'expérience
- Joue tous les jours très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 1 Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille cm Poids Age

Avez vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

EMPL[illegible]
- Joue quelques fois par an pratiquement sans expérience
- Joue une fois par mois avec peu d'expérience
- Joue chaque semaine avec beaucoup d'expérience
- Joue tous les jours très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 2 Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille cm Poids Age

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPL[illegible]
- Joue quelques fois par an pratiquement sans expérience
- Joue une fois par mois avec peu d'expérience
- Joue chaque semaine avec beaucoup d'expérience
- Joue tous les jours très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 3 Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille cm Poids Age

Avez vous partic[illegible] NBA [illegible] Oui Non
Jouez vous [illegible]b? [illegible] N[illegible]

TRES IMPORTANT

EMPL[illegible]
- Joue quelques fois par an pratiquement sans expérience
- Joue une fois par mois avec peu d'expérience
- Joue chaque semaine avec beaucoup d'expérience
- Joue tous les jours très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Renonciation à toute réclamation Tous les joueurs, leurs parents ou leur représ[illegible] signer le formulaire. La signature du formulaire implique que la personne s'engage à respecter [illegible] dans le bulletin d'inscription. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou leur représentant légal, sont [illegible] participation au tournoi implique certains risques. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou leur représen[illegible] [illegible] la responsabilité. En aucun cas les organisateurs ne peuvent être tenus pour responsa[illegible] avec des sans et gestes des participants. Les derniers libèrent et déchargent droit le Converse NBA 3x3 Tour Street Hoops S.A. et les partenaires du tournoi des tests et gestes des participants et des [illegible]. Les organisateurs du tournoi ne sont pas responsables des tournoi et des équipes inscrites. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou représentant légal, [illegible] organisateurs qui s'étend également à la surveillance des tests ou objets personnels en cas de [illegible] de perte. Tout [illegible] participant au Converse NBA 3x3 Tour accorde aux organisateurs du tournoi le droit d'enregistrer [illegible] en gestes ou en totalité sa participation dans l'événement: photos, films télévisés, reportages radios, vidéos [illegible] et de les utiliser pour des publicités, promotions, à fins commerciaux, sans qu'ils ne libèrent aucun droit financier ou participant. Chaque joueur déclare avoir pris connaissance des règles du tournoi, et s'engage à les respecter. Les participants attestent avec ses mémoires que en médecin, et être déclarés aptes à participer au tournoi.

PRIX D'INSCRIPTION:
[illegible]

Dates limites d'inscription:
Lyon: vendredi, 26 avril 1996
Villeneuve d'Ascq: vendredi, 21 juin 1996
Paris: vendredi, 28 juin 1996

ADRESSE:
CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR
c/o Pampelonne; 94 rue Marius Aufan;
92300 Levallois-Perret
Tél. 16-1/47 58 04 33
Chèque uniquement (80FF) à l'ordre de:
STREET-HOOPS SA- CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR

CINEMA

THE QUEST VAN DAMME REALISATEUR

Débordé de travail et épuisé par les soirées de fiesta, Ino a envoyé Chris assister à l'avant-première du film *The Quest* (Le Grand Tournoi en français), le premier film 100 % Van Varenberg. Le résultat est... percutant.

Projeté de longue date, *The Quest* a traîné dans l'esprit de Van Damme pendant plusieurs années avant que, les circonstances aidant, il puisse mener son projet à bien. Hésitant à confier à un réalisateur la maîtrise d'un film auquel il tenait tant, Van Damme a donc fini par trouver la solution en devenant son propre réalisateur. Un pari risqué mais réussi puisque *The Quest*, quoique sans surprise, tient toutes ses promesses.

Le scénario, assez basique, met en scène des combattants de différents pays réunis pour un tournoi ultime, le ghang-gheng, où chacun devra prouver la suprématie de sa technique de combat.

le protagoniste, Christopher Dubois (joué par Van Damme) n'a, a priori, rien à voir avec ce tournoi. Protecteur d'une bande de gamins pauvres dans le New York des années 20, il joue de malchance et finit par embarquer clandestinement sur un bateau après avoir essayé d'échapper à la police. Emprisonné, il travaille comme un damné tout le temps du voyage et alors que les marins sont sur le point de l'exécuter, l'embarcation est attaquée. C'est un pirate distingué, lord anglais reconverti (Lord Dobbs, alias Roger Moore, très charismatique), qui prend d'assaut le navire. Mais le félon ne recueille Christopher que pour le revendre un peu plus tard à un groupe de guerriers Muay Thaï. Six mois passent, Christopher survit en participant à des tournois. Jusqu'au jour où il retrouve Dobbs. Dubois, apparemment peu rancunier, lui apprend l'existence du tournoi de ghang-gheng et lui propose un marché : qu'il trouve le moyen de participer au tournoi et Christopher tentera de ramener le dragon d'or, grand prix du vainqueur (pour aider les enfants pauvres et pouvoir rentrer chez lui, vous comprenez ?). Intéressé,

Dobbs accepte et Christopher, par des moyens détournés, finit par prendre la place du champion de boxe américaine. Là, les choses sérieuses peuvent commencer...

UN GRAND CŒUR PRÊT À RELEVER TOUS LES DÉFIS

Ayant cherché un peu partout dans le monde les meilleurs spécialistes de différents arts martiaux, Van Damme nous propose dans *The Quest* un panel impressionnant de champions. La plupart sont méchamment bâtis, bien sûr, mais plus que de leur avantageuse plastique, ils nous font profiter de chorégraphies impressionnantes. Le combattant brésilien, avec sa capoeira, et le Chinois, qui nous fera successivement profiter des katas du serpent, du singe et du tigre, se révèlent tout particulièrement éblouissants. On applaudit pour le casting... Les scènes de combat sont donc très réussies, et les amateurs du genre seront sans aucun doute ravis. À part ça, le film n'apporte vraiment aucune surprise et le côté « grand cœur prêt à relever tous les défis » de Christopher, à force, prête à sourire. On regrettera également que le film cède un peu trop souvent aux facilités de genre — comme les nombreux gros plans sur les yeux des combattants qui se défient ou le rétablissement spectaculaire de Van Damme alors qu'il vient de se prendre une râclée monumentale, etc.

Quoiqu'il en soit, *The Quest* se laisse regarder notamment grâce à un rythme particulièrement enlevé, et pour son premier film en tant que réalisateur, on peut dire que Jean Claude Van Damme s'en tire très honorablement.

The Quest
de J-C Van Damme
Sortie nationale
le 24 juillet

Chris

DES PRIX RENVERSANTS

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

DRAGON BALL Z 85 F

K7 A la poursuite de Garlic	85 F
K7 Le Robot des glaces	85 F
K7 Le combat fratricide	85 F
K7 La menace de namec	85 F
K7 La revanche de cooler	85 F
K7 100000 Guerriers de métal	85 F
K7 L'offensive des cyborgs	85 F
K7 Broly le super guerrier	85 F
K7 Les mercenaires de l'espace	85 F
K7 Le père de Son Gohu	85 F
K7 L'histoire de trunks	85 F
K7 La menace de namec	85 F
Pack 3 K7 Dragon Ball Z	243 F

DRAGON BALL 69 F

K7 La légende de Shéron	69 F
K7 Le château du démon	69 F
K7 L'aventure mystique	69 F
Pack 3 K7 Dragon Ball	147 F

Bandes Déssinées Japonaises

B.D. Dragon Ball de vol 34 au 42	35 F

B.D. Dragon Ball Z Couleur 59 F

Vol 1 Kouret	Vol 2 Métal Kouret
Vol 3 Baddack	Vol 4 Les cyborgs
Vol 5 Trunk Story	Vol 6 Broly
Vol 7 Bojack	Vol 8 Super nomeck
Vol 9 Garlic	Vol 10 Docteur Willow
Vol 11 Le retour de broly	Vol 12 Garlic
Vol 13 Bio Broly	Vol 15 Tapion

Bandes déssinées Françaises

B.D. Dragon ball	21 Vol	38 F

Art Book Japonais 129 F

Art Book Power Level Perfect	129 F
Art Book Collector Dragon Ball Z	
Vol 1 Complète illustrations	129 F
Vol 2 Story guide	129 F
Vol 3 TV Animation Part 1	129 F
Vol 4 World Guide	129 F
Vol 5 TV Animation Part 2	129 F
Vol 6 Movies & TV Specials	129 F
Vol 7 Dragon Ball	129 F

Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	NEW
Appleseed	4 Vol	76 F	
Bastard	1 Vol	40 F	NEW
Crying freeman	2 Vol	46 F	
Art book Crying Freeman		99 F	
Born To Kill		55 F	NEW
Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F	NEW
Docteur slump	6 Vol	38 F	NEW
Dragon ball	21 Vol	38 F	NEW
Fly (Dragon quest)	4 Vol	25 F	NEW
Ghost in the shell		78 F	
Gon	2 Vol	38 F	
Gunnm	6 Vol	40 F	NEW
Mother Sarah	Vol 1	92 F	
Mother Sarah	Vol 2	78 F	NEW
Nicky Larson (City Hunter)	4 Vol	25 F	NEW
Ranma 1/2	8 Vol	38 F	
Red Hawk		45 F	
RG Veda	3 Vol	45 F	NEW
Riot		78 F	
Sailormoon	8 Vol	38 F	
Street fighter II	4 Vol	46 F	
Tokoru Couleur		75 F	
Tokyo Babylon	2 Vol	45 F	
Vidéo girl ai	12 Vol	30 F	NEW

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

B.D. Dragon Ball N° 38 **38F**

K7 Tapion **99F**

Art Book Power Level Perfect Dragon Ball Z
158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites **129F**

Figurines de 40 Cm à 145F/fig

Figurines

Super Battle Collection avec accessoires amovibles	
Vol 8 Son Gohan	65 F
Vol 9 Super Sayan Son Gohan	65 F
Vol 10 Broly	65 F
Vol 11 Cell	65 F
Vol 12 Super Sayan Trunks	65 F
Vol 13 Super Sayan Son Gohan	65 F
Vol 14 Great Sayaman	65 F
Vol 15 Son Goten	65 F
Vol 16 Trunks	65 F
Vol 17 Super saiyan Son Gokou 3	65 F
Vol 18 Gotenks	65 F

65 F

Super guerriers 69 F

G 1 Son Goten	69 F
G 2 Trunks	69 F
G 3 Super sayan son Gohan	69 F
G 4 Végéta	69 F
G 5 Janemba	69 F
G 6 Goku Ultra	69 F
Kit à monter 15 cm Gozita 1 Fig	99 F
Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA	99 F
Kit Monté 35 Cm 2 Fig	
Vol 1 Goku Ultra	199 F
Vol 2 Gozita	199 F
Figurines de 40 Cm 6 Fig 1 2 3 4 5 6	145 F
Boîte de 6 figurines de 5 cm 8 Boîtes	75 F

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes	20 F
Trading Collection le sachet de 12 cartes	25 F
98 Cartes Trading différentes	100 F
Sachet de 35 PP cards ancienne série	46 F
Sachet de 35 PP cards Série GT 1	70 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 15 dont 2 brillantes	180 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes	200 F
40 Power Level 17 dont 2 brillantes	200 F
40 Cardass N° 26 dont 2 brillantes	200 F
La boîte de 200 Power level 13	300 F
100 Cardass collector ancienne série	250 F
100 Barcodes collector ancienne série	250 F
100 Minicartes collector ancienne série	250 F
Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes	50 F
Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes	100 F
Pin's	5 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	17 F
Cahier	17 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	150 F
5 cartes film collection sous blister	25 F
Estampe en rotin	35 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Piste + 30 Pogs NEW Collection	79 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo Version Originale PAL

DRAGON BALL Z TAPION 99 F

Bandes Dessinées Japonaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	69 F	
B.D. Dragon Ball X		99 F	
B.D. Dragon Ball BOX		110 F	NEW
B.D. Sailormoon X		110 F	NEW
B.D. Fobia	1 Vol	65 F	
B.D. Visionnary	10 Vol	65 F	
B.D. Conspiracy	5 Vol	65 F	
B.D. Erotique	5 Vol	90 F	
B.D. V.I.C.E.	3 Vol	120 F	
B.D. Virtual Angel		120 F	

Important
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdit aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopie attestant de votre majorité

K7 Vidéo SECAM 115
90 % de nos K7 à

NEW	3 x 3 eyes	3 Vol
	Ah My Godess	4 Vol
NEW	Armitage 3	2 Vol
	Babel II	3 Vol
	Blackjack	2 Vol
	Dorgman	
	Borgman le film	
NEW	Bubblegum Crisis	4 Vol
NEW	Cobra	10 Vol
	Cobra le film	
NEW	Danceagar	
	Eight Man	2 Vol
NEW	Golden boy	
NEW	Guyver	4 Vol
	Hard Chasseur de primes	
	Humming bird	
	Kamui	
	Isis	3 Vol
	Ken le survivant le film	
	Kishin Heiden	4 Vol
NEW	Kojiro	5 Vol
	Lamu	
	Les ailes d'Honneamise	
	Macross le film	
NEW	Macross 2	2 Vol
NEW	Macross Plus	2 Vol
	Max & cie le film	
	Max & Cie OAV	
	Mégalopolis	2 Vol
	Moldiver	3 Vol
NEW	Monster City	
	Ninja Scroll	
	Nom de code : Love city	
NEW	Orange road	2 Vol
	Patlabor	2 Vol
NEW	Porco Rosso	
	Ran la légende Verte	3 Vol
	Ranma 1/2	3 Vol
	Ranma 1/2 le film	2 Vol
	Réincarnation	
	RG Veda	
NEW	Salamander	
	Street fighter 2	
	Tenchi Muyo	3 Vol
	The cokpit	
NEW	You're Under Arrest	2 Vol
NEW	Yoma les ténèbres	
	Vegan Kaisha	4 Vol
	Yuyu Hakusho	

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

	K7 Shin Angel N° 1	
	K7 Shin Angel N° 2 à 5	NEW
	K7 Esclaves et soumises	
	K7 Fantasmes Charnels	
	K7 L'odyssée du plaisir	
	K7 Possessions diaboliques	
	K7 Extrêmes limites	NEW
	K7 La poupée du vice	NEW
	K7 Urotsukidoji I	
	K7 Urotsukidoji II	
	K7 Urotsukidoji III N° 1	
NEW	K7 Urotsukidoji III N° 2	
NEW	K7 Anges des Ténèbres	2 Vol
NEW	K7 Twin Dolls	2 Vol
	K7 Mademoiselle Météo	2 Vol
NEW	K7 Ma sorcière Rei Rei	2 Vol
NEW	K7 Magical Twilight	

Bandes dessinées Françaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F	
B.D. Angel	4 Vol	45 F	NEW
B.D. Cammy X		69 F	
B.D. Dark Wirbel		69 F	
B.D. Ogenki Clinic		69 F	

Art Book Japonais

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book Cendy Moon Moon	129 F	NEW

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 3 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
Total à payer	

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Tél ______
Code Postal ______ Ville ______

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	+ 45 F

Modalités de règlement

- ☐ Cheque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° ______

Expire à fin : ______

Signature des parents pour les mineurs

[illegible]

AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.62.15.50

32 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

ENCORE DES FILMS POUR L'ETE

Laissez tomber la plage, le sable et tout le tintouin traditionnel... Cet été, allez au cinéma !

Cet été, les distributeurs sortent tellement de films, que seuls les blaireaux perdront leur temps à aller la plage, jouer au volley avec les beaufs et se faire fracasser la tête par les planches à voile égarées. Les autres, l'avenir de la race humaine à l'aube troisième millénaire, goûteront au joie du sport sur leur console, iront surfer sur le Net ou plongerons dans les salles obscures. Les distributeurs ont pensé à eux puisque des tas de films plus ou moins intéressants sortent en juillet-août. *Player One* a fait le tri...

Commençons par trois nanars plus ou moins redoutables, qui sortent le 10 juillet...

Double Dragon, dont nous vous avons déjà parlé, est une adaptation des célèbres beat them all homonymes. Sorti à l'automne 1994 aux États-Unis, ce petit film est interprété par Alyssa Milano *(Madame est servie)*, Mark Dacascos *(Crying Freeman)* et Robert « T-1000 » Patrick... À vos risques et périls !

Dans le genre action, *The Shooter* est un film d'espionnage dirigé par Ted Kotcheff (le premier *Rambo*) et interprété par Dolph Lundgren et Maruschka Detmers. Quant à *The Substitute*, c'est un polar dans lequel Tom Berenger incarne un mercenaire qui vient rétablir

Double Dragon

l'ordre dans un lycée « chaud » de Miami ! Il utilisera tous les moyens, on s'en doute... À noter une bande originale 100 % rap intéressante (disponible chez Virgin).

Changement complet de style le 17 juillet avec la sortie de *Barb Wire* (voir *PO* de juillet 95), un film d'action/S-F interprété par Pamela (Lee) Anderson, la blonde gironde vue en maillot de bains dans *Alerte à Malibu*. Comme seuls les prisonniers politiques nord-coréens ignorent que *Barb Wire* s'inspire d'un comics destroy de Dark Horse et que de toute façon, ils s'en fichent pas mal, pas la peine de s'étendre sur le sujet... Le même jour, les courageux pourront découvrir le traumatisant *Crash* de David Cronenberg (l'homme du très agréable Faux-semblants), avec James Spader et Rosanna Arquette. Ce film difficile, tiré du roman homonyme de J. G. Ballard, décrit des mœurs sexuelles déviantes, liées aux accidents de la route (!)... Âmes sensibles s'abstenir !

C'est le 31 juillet que sortira *The Rock*, un thriller sur la prison d'Alcatraz interprété par Sean Connery et Nicolas Cage. Enfin il faudra attendre le 4 septembre pour retrouver les frères Coen et leur polar *Fargo*... et 1997 pour la nouvelle version de *La Guerre des étoiles*. Ça vous laisse le temps de bronzer quand même un peu. Bonne vacances !

Inoshir

Double Dragon

AU-DELA DE TOUTE RÉALITÉ VIRTUELLE...

LE COBAYE 2

CYBERSPACE

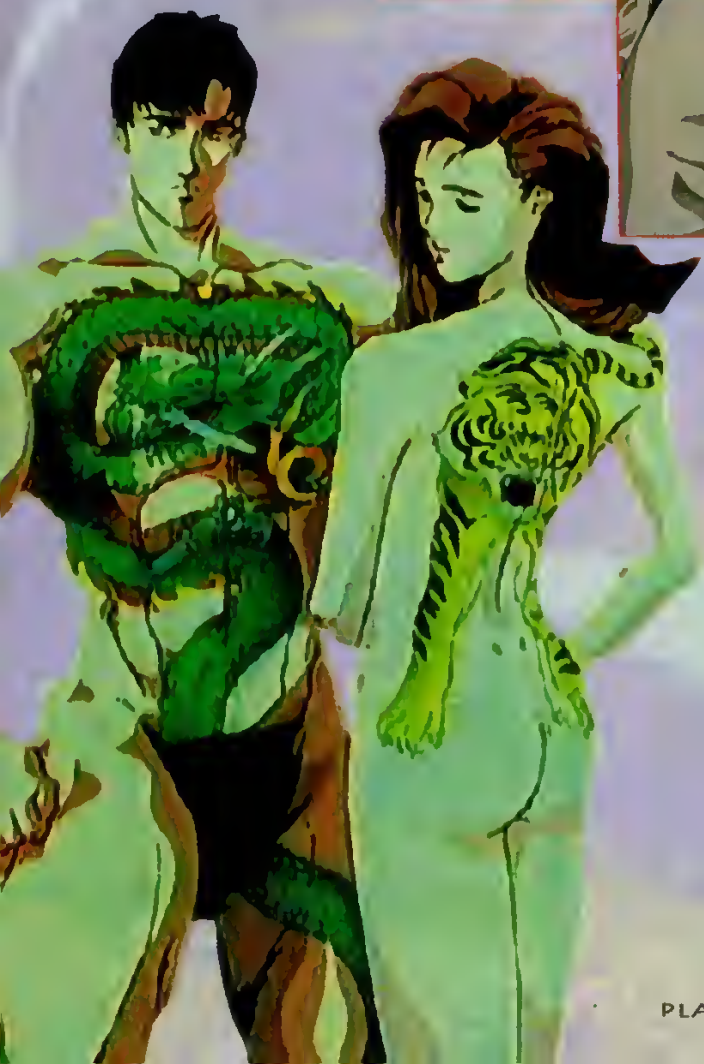
ACTUELLEMENT

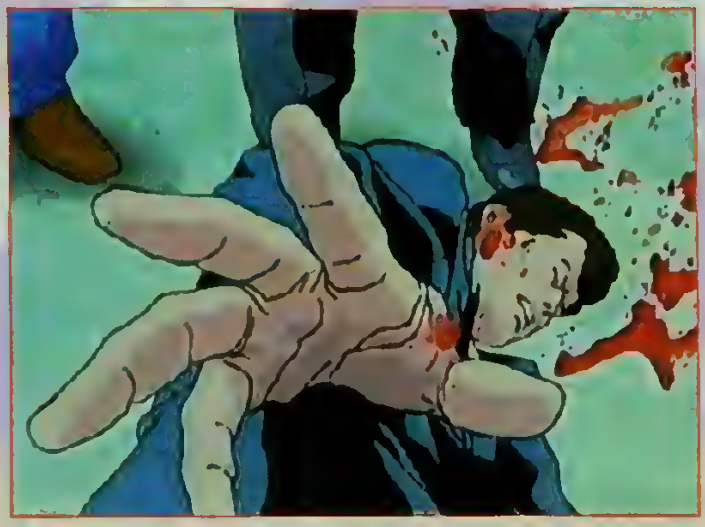
JAPANIMATION EN ANGLAIS

Alors que les sorties vidéo françaises se multiplient, quelques séries, souvent dignes d'intérêt, restent étrangement réservées aux seuls fans anglophones. En attendant d'hypothétiques traductions, voici quelques K7 à retenir.

CRYING FREEMAN

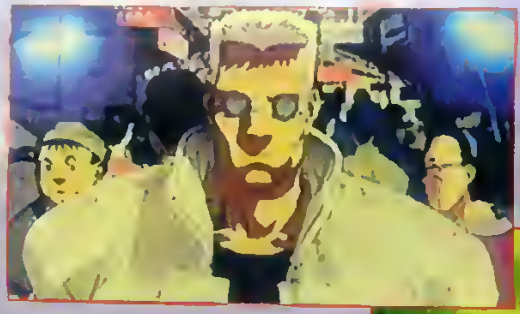
Constituée de six épisodes d'à peu près 45 minutes, la série des *Crying Freeman* fait presque figure d'incontournable. Elle nous fait partager les aventures de Yoh Hinomura, un tueur redoutable qui ne fait preuve d'aucune pitié. Véritable machine à tuer, il honore tous ses contrats sans le moindre problème, son visage impassible mouillé de larmes une fois sa tâche terminée, et l'on ne connaît pas de plus grand professionnel au monde. Ses exécutions sont montrées, dans ces OAV, avec un luxe de détails presque indécent (ralentis, gros plans sur l'endroit où s'est fiché le poignard...). Après chaque épisode, on a presque envie de s'assurer qu'aucune goutte de sang ne s'est échappée de son téléviseur... Bref, même si, à côté d'un premier épisode très réussi (c'est aussi le plus connu, où l'on apprend pourquoi et comment Yoh devient le tueur de la mafia chinoise, fait la connaissance d'Emu, etc.),

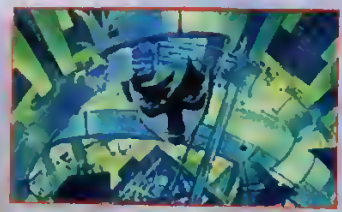


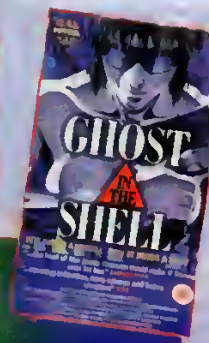


certains autres font assez pâle figure — le quatrième et le cinquième, notamment —, la série des *Crying Freemon* mérite toute votre attention. Le scénario est parfois décousu, il est vrai, mais pourvu que vous ne soyez pas trop pointilleux à ce sujet, vous devriez beaucoup apprécier ces OAV. Les fans, en tout cas, peuvent difficilement passer à côté.

Éd. Manga Video







Ghost In The Shell des décors sublimes pour une histoire compliquée.

MAD BULL 34

Toujours dans le même esprit (« déconseillé aux moins de 18 ans »), voici *Mad Bull 34*. Cette série, constituée de quatre K7 de 45 minutes, nous fait partager les aventures d'un flic vraiment pas comme les autres, John, alias Mad Bull, accompagné pour l'occasion d'une toute jeune recrue, un « bleu » du nom de Diazaburo qui vient d'avoir dix-huit ans. Le jeune homme est surpris par les méthodes expéditives de son coéquipier. Avec Mad Bull, en effet, pas de quartier. Les méchants doivent être punis et s'ils ne se rendent pas à la première de ses sommations, il sort le gros calibre et tire dans le tas (il apprécie assez peu la dialectique). Sur ses chemins de ronde, le gros John se tape toutes les prostituées du quartier (plus drôle que malsain), les quitte, le sourire aux lèvres, en leur piquant leur pognon (!)... La morale dont est censé faire preuve tout représentant de l'ordre et de la loi semble bien étrangère à ses préoccupations, et pourtant, en le connaissant davantage, Diazaburo finira par se rendre compte que sous des dehors rudes, ce dernier cache en fait un cœur d'or. Il suffit de bien chercher.

Drôle, violente et jalonnée de nombreuses scènes « olé-olé », Mad Bull 34 est une série à réserver à un public adulte.

Drôle, violente et jalonnée de nombreuses scènes « olé-olé », *Mad Bull 34* est manifestement une série à réserver à un public adulte. Les amateurs devraient se régaler et je dois avouer, pour ma part, m'être vraiment éclaté en regardant ce flic hors-normes faire les quatre cents coups. Si vous ne devez vous procurer qu'une seule K7, laissez-vous tenter par la première *(Scandal)*. C'est, de toute façon, la plus réussie. J'aime.

Éd. Manga Video

GHOST IN THE SHELL

Après quelques incertitudes, le fantastique film inspiré du manga de Masamune Shirow est enfin disponible en vidéo. Reprenant en partie les scénarios des deux premiers épisodes du manga *(Super Spartan et Junk Jungle)*, l'histoire dérive rapidement, devenant assez compliquée, et finit par ne plus avoir grand-chose à voir avec le scénario original. Graphiquement sublime, avec, en particulier, des décors très fouillés, *Ghost in the Shell* fait manifestement partie des films incontournables de cette année. La réalisation est sublime et l'histoire (une réflexion sur l'humanisation possible des machines) très recherchée. Une K7 à réserver aux fans ayant, tout de même, un très bon niveau en anglais. Les dialogues sont en effet nombreux et importants.

Éd. Manga Video

Chris

BD FRANCE DE LA BEDE BIEN D'CHEZ NOUS

Ce mois-ci, viennent de paraître chez Dargaud les nouveaux tomes de deux grandes séries, Les Innommables et Valérian. Une variété des genres qui fait honneur à notre bédé.

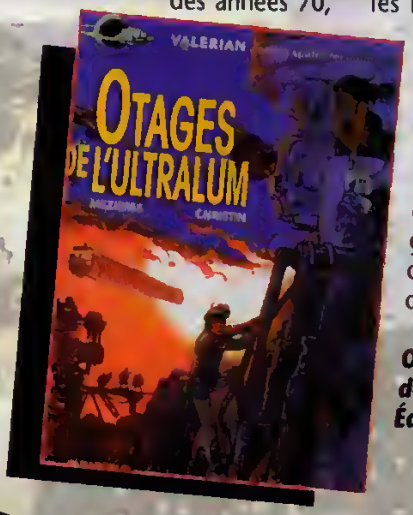
LES INNOMMABLES ALIX-NONI-TENGU

L'été s'annonce torride, puisque Dargaud vient de sortir le nouveau tome des légendaires *Innommables*, les héros du dessinateur Conrad et du scénariste Yann. Concluant le cycle entamé il y a deux ans avec *Le Crâne du père Zè*, cet album est proposé en deux versions différentes. La première s'adresse aux lecteurs sensibles et se termine très bien. Destinée aux « sadiques » (sic !), la seconde se termine très mal ! Bien que sympa comme tout, ce petit truc sent l'opération commerciale à plein nez : en effet, les fins alternatives de l'album ne concernent que deux ou trois pages, l'essentiel des bouquins étant (hormis les couvertures) strictement identique ! À part ça, les Innommables comptent toujours parmi les héros les plus attachants de toute l'histoire de la bédé. Sorte de relecture destroy des classiques de la bande dessinée (Tintin et sa clique), la série nous entraîne dans le Hong Kong des années 40, à la rencontre de trois anti-héros absolus. Au fil des pages, cosmopolites, des *Innommables*, on croise des Japonais sadiques, des prostituées chinoises, des jésuites juifs (?), d'ineptes colons anglais, un improbable nain lubrique (muni d'antennes insectoïdes et équipé d'une batte de baseball) et un cochon souriant. Considéré (à raison) comme un des meilleurs scénaristes vivants, Yann se fait une joie d'abuser des clichés de la bédé « coloniale », sans jamais négliger pour autant le suspense, les grosses vannes du scénario n'entachant jamais le rythme haletant des péripéties hystériques de nos zéros. Quant aux dessins de Conrad, leur trait nerveux et frénétique surprendra ceux d'entre vous qui avaient lu les premiers albums des *Innommables* (*Aventure en jaune*, la série du *Piège malais* ou les albums de *Donito*)... Bref, *Les Innommables* vous concernent !

Alix-Noni-Tengu, de Yann & Conrad. Éd. Dargaud.

VALERIAN OTAGES DE L'ULTRALUM

Signée Christin (scénariste) et Mézières (dessinateur), la série de *Valérian* comptent parmi les chefs-d'œuvre de la bédé française de science-fiction des années 70, celle dont les visions délirantes (de Mœbius, Druillet, Bilal...) inspirèrent partiellement George Lucas pour *La Guerre des étoiles*. La saga continue avec ce nouveau chapitre, dernière étape en date de ce space-opera mettent en scène Valérian et son adorable compagne Laureline. Grosso-modo, le bouquin raconte une sombre histoire de prise d'otages lors d'une révolte de mineurs exploités par les puissants de l'espace. En grands professionnels, Christin et Mézières multiplient les rebondissements plus ou moins farfelus. Malheureusement — et quelle que soit notre joie de retrouver la série — force est de constater que cet album fleure plus le « fait divers spatial » que les grandes sagas galactiques d'autrefois. Une déception, donc...



Otages de L'Ultralum, de Christin & Mézières. Éd. Dargaud.

Ino

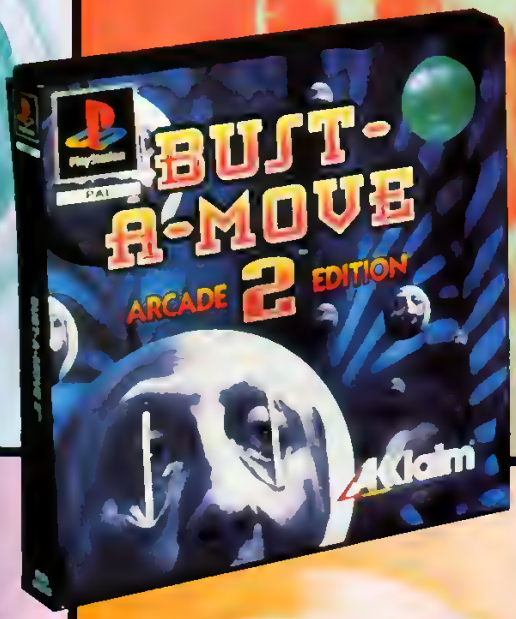
Concours 3615 Player One

pour jouer : *jeux

Les Lots

25 jeux Bust-A-Move 2 sur PlayStation

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION.
BUST-A-MOVE™ is a trademark of TAITO CORPORATION.
© TAITO CORPORATION 1996 All rights reserved.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment
® & © 1996 Acclaim Entertainment All rights reserved



Après Tetris, éclatez-vous avec Bust-A-Move 2 sur PlayStation dès septembre

Consoles+
95%
PlayStation Magazine
5/5
CD Consoles
Player One
96%
Joypad
100%
RESIDENT EVI
LA TERREUR A UN VISAGE...
Toutes les solutions sur MINITEL
3615 VIRGIN GAMES
HINTLINE 36 68 94 95
PlayStation
CAPCOM
© CAPCOM CO. LTD. 1995, 1996. Tous droits réservés.
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.
Distribué par
233 rue de la Croix N
75015 Paris
Tél. : (1) 53 98 12